FINAL FANTASY XIII **GRALIŚMY W JAPOŃSKIE DEMO**

GRY VIDEO I KONSOLE

新プラス

NEO PLUS

MAJ 2009 / 05/2009

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 | XBOX 360 | PS2 | PSP | Wii | DS

JUŻ GRANE
PROTOTYPE
MASAKRA NA ULICACH METROPOLII

RAPORT
MAFIA II
STARA SZKOŁA GANGSTERKI

JUŻ GRANE
RED FACTION GUERRILLA
BUNT MARSJAŃSKICH GÓRNIKÓW

JUŻ GRANE
inFAMOUS
OD SUPERBOHATERA DO SUPERZŁOCZYŃCY

MEGARAPORT: DZIEWIĘĆ STRON
ASSASSIN'S CREED II

771505 820004 05
NR 122 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PLUS: JUŻ GRANE: BAYONETTA, CALL OF JUAREZ II, THE CONDUIT / SREBRNY MICROSOFT, CZYLI JAK ROZPĘTAŁEM WOJNĘ KONSOLOWĄ / OKO W OKO Z NINTENDO DSi / PIERWSZE KONKRETY : MAG i LOST PLANET 2 / GENIALNI IDIOCI, CZYLI O GŁUPICH BŁĘDACH W GRACH

KONKURS!

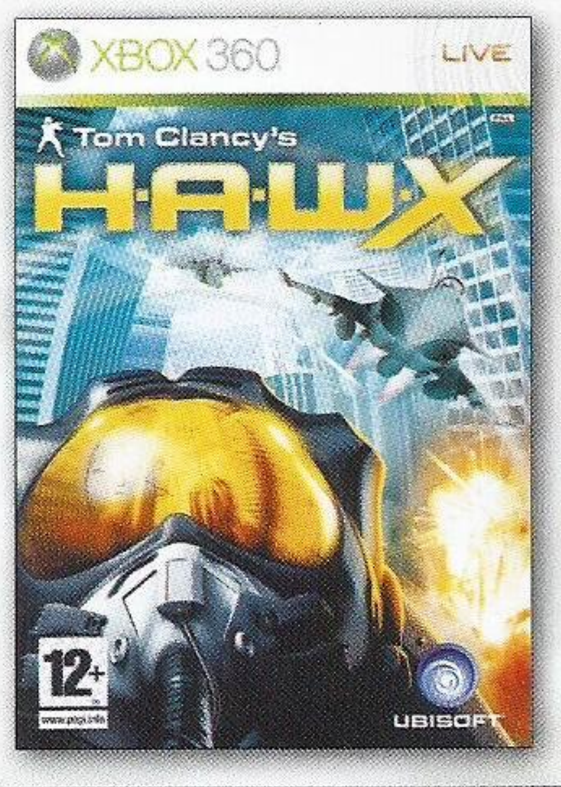
Aby wziąć udział w konkursie odpowiedz na pytanie:

Jak nazywa się system komputerowego wspomagania sterowania samolotem w grze Tom Clancy's H.A.W.X.?

Odpowiedź wyślij e-mailem pod adresem: konkurs@neo-plus.pl podając również swoje dane adresowe. Zwycięzcy zostaną wylosowani spośród autorów poprawnych odpowiedzi. Konkurs trwa do 01.06.2009

TRZY GŁÓWNE NAGRODY – ZESTAWY:
gra Tom Clancy's H.A.W.X.
+ koszulka + artbook
+ karta kodów aktywująca bonusowe samoloty

NAGRODY DODATKOWE:
– koszulki H.A.W.X.
– artbooki
– karty kodów aktywujące bonusowe samoloty



Nagrody w konkursie sponsoruje firma:

UBISOFT

Tom Clancy's
H·A·W·X

MENU // MAJ 2009

SPECJAŁ

026> FINAL FANTASY XIII
Fax rozłożył japońskie demo na czynniki pierwsze.

032> PROTOTYPE
Zooltar grał w Prototype podczas specjalnego pokazu gier Activision. Masakra, jakiej dawno nie było.

036> NASZA WSPÓLNA KRYZYSOWA NARZECZONA
Kryzys w branży gier video okiem Gonza.

038> MAFIA II
Nowe fakty, nowe screeny, nowy materiał qsha – czy to będzie Grand Theft Auto 2009 roku?

042> SZARRY FOTTEL
Konsolowym adaptacjom przygód Harry'ego Pottera przygląda się Lord Khazadaal.

044> INFAMOUS
Ograliśmy testową wersję czerwcowego exclusive'a Sony, zooltar dzieli się wrażeniami.

048> SREBRNY MICROSOFT
Trzecia część analizy wielkich graczy rynku pióra Kaxiego.

050> CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
Sequel polskiego westernu wziął na muszkę Mielu.

054> GENIALNI IDIOCI
Nawet najlepsza gra nie jest bezbłędna – docieka Fax.

056> RED FACTION: GUERRILLA
Gonzo poleciał na Czerwoną Planetę i młotem zrównał ją z ziemią.

058> MADE IN POLAND
Polacy nie gęsi i swoje gry mają. I robią od dawna. Przekrojowy artykuł DrMaxa.

060> ASSASSIN'S CREED 2
Wenecja, Leonardo Da Vinci i nowy zabójca – Mielu i Marcellus zagłębiają się w nasz temat okładkowy.

NEWSFLASH

008> LOST PLANET 2
Wszystko, co do tej pory wiadomo.

010> BAYONETTA
Udało nam się zagrać w kilka poziomów nowego japońskiego slashera.

012> MASSIVE ACTION GAME
Wielka nadzieja Sony na podbicie sieci. Fakty, screeny.

022> OVERLORD II
Sprawdzamy testową wersję gry – warto być złym.

NEON I INNE

020> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

024> NUDA VERITAS
Felieton Lorda Khazadaala specjalnie dla Was.

071> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

100> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol. Jaguar! CD32! Najtrudniejsze gry wszech czasów i retrospekcja Silent Hill!

128> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i nie tylko.

130> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

072> X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
074> OUTRUN ONLINE ARCADE
074> FLOCK
074> DISHWASHER: THE DEAD SAMURAI
074> PUZZLE QUEST GALACTRIX
075> PHANTASY STAR PORTABLE
076> MYTRAN WARS
077> MONSTERS VS. ALIENS
078> TENCHU: SHADOW ASSASSINS /PSP
078> MILTARY COMMANDER: EUROPE AT WAR
079> ULTIMATE NINJA 4: NARUTO SHIPPUDEN
080> HENRY HATSWORTH IN THE PUZZLE ADVENTURE
080> GARDENING MAMA
080> LIFESIGNS: HOSPITAL AFFAIRS
080> CHALLENGE ME: BRAIN PUZZLES
080> BABYSITTING MAMA
081> LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST
082> FIFA 09: ULTIMATE TEAM
082> RESIDENT EVIL 5: VERSUS
083> VALKYRIE PROFILE: COVENANT OF THE PLUME
084> PRO EVOLUTION SOCCER 2009 /Wii
085> WATCHMEN: THE END IS NIGH
085> RAG DOLL KUNG FU

Ostrze w tłumie

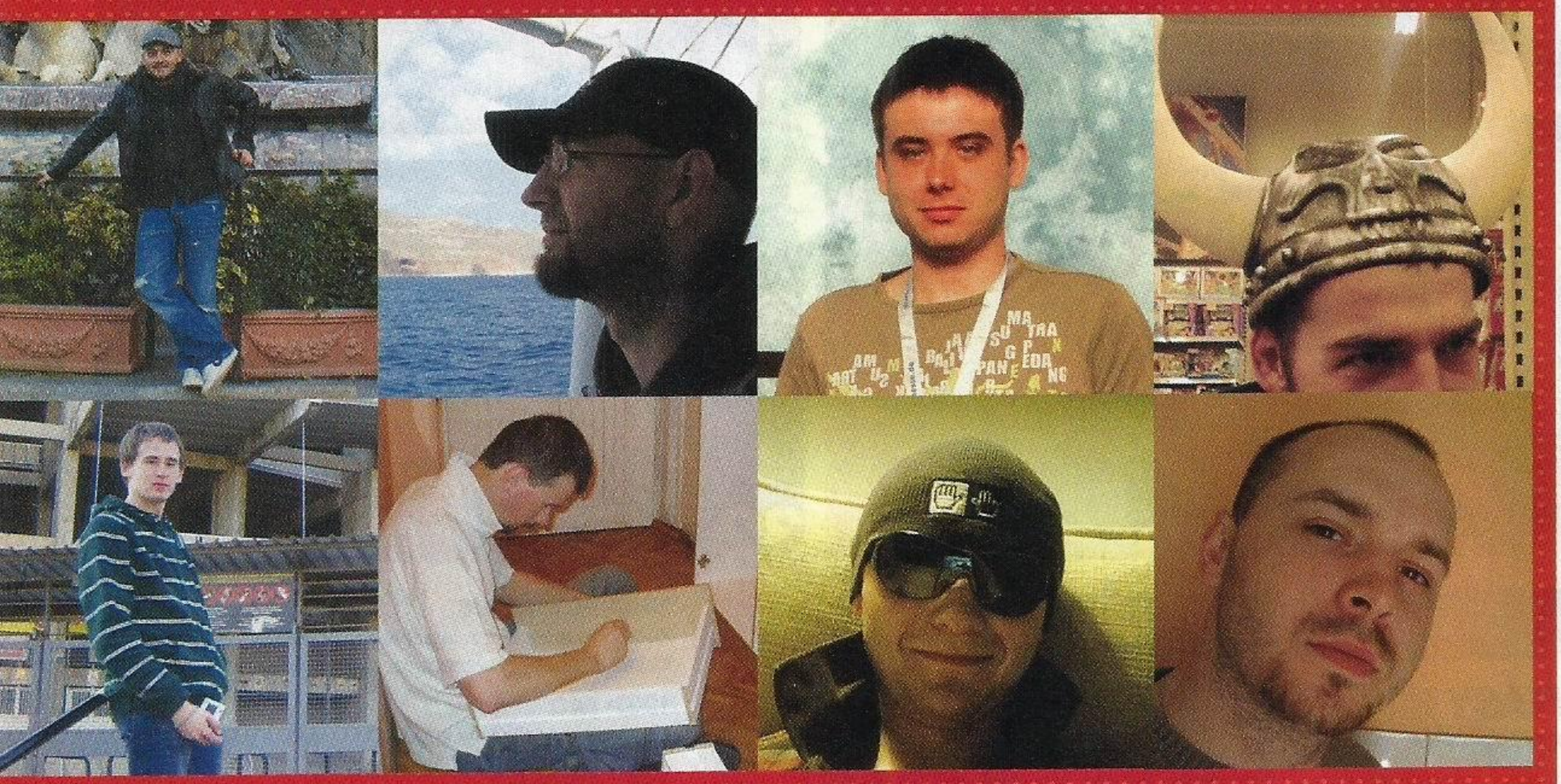
Siedem raportów i cztery specjały – maj jakiego nie było

Maj otwieramy pierwszą w Polsce prezentacją materiałów ze świeżo zapowiedzianego Assassin's Creed 2 i naprawdę jest na co popatrzeć. Nie dość, że screeny wyglądają po prostu fantastycznie, to autorzy obiecują poprawę wszystkich elementów, które nie do końca zagrały w pierwszej części. Mielu i Marcellus podeszli do tematu kompleksowo, a efekty ich pracy w ogromnym artykule. Mamy także pierwsze wrażenia z dema Final Fantasy XIII – Square pracuje nad tą grą ponad cztery lata i wygląda na to, że dobrze wykorzystali ten czas, przynajmniej jeśli chodzi o grafikę. Nowy Final wygląda wspaniale, a czy zaskakuje pod względem mechanizmów rozrywki – po odpowiedź na to pytanie zapraszam do materiału Faxa. Ograliśmy przedpremierowo także inFamous, Red Faction: Guerrilla, Prototype i Call of Juarez: Bound in Blood, a qsh podsumował nowe informacje na temat Mafii II.

W numerze także sporo publicystyki. Gonzo podejmuje temat skutków kryzysu dla branży gier video, Kaxi kończy swój analityczny tryptyk biorąc pod lupę Microsoft, Lord Khazadaal w świetle nadciągającej nowej gry z Harrym Potterem przygląda się temu, co dotychczas EA zrobiło z młodocianym czarodziejem, a Fax nabija się z oczywistych wpadek w naszych ulubionych grach. Recenzji w tym miesiącu jak na lekarstwo, ale mam nadzieję przeradzającą się w pewność, że jakość pozostałych materiałów wynagrodzi Wam miesiąc posuchy. Co prawda udało nam się dorwać Wolverine'a, ale poza tym niewiele pozycji możemy polecić z czystym sumieniem, jeżeli nie liczyć kilku gier do ściągnięcia z XBLA/PSN, jak choćby OutRun Online Arcade. Na szczęście kolejny miesiąc zapowiada się znacznie lepiej.

W kwietniu na rynku prasy branżowej doszło też do dwóch nieprzyjemnych wydarzeń – zamknięto młody miesięcznik konsolowy Engarde, a także zawieszono wydawanie multiplatformowego Clicka. Szczerze współczuję autorom tych periodyków utraty pracy, ale najwyraźniej na naszym niewielkim rynku nie ma miejsca na trzeci magazyn traktujący o konsolach. Tym bardziej dziękujemy Wam – naszym czytelnikom za to, że doceniacie naszą pracę i obiecuję w imieniu redakcji, że dalej będziemy dla Was dawać z siebie wszystko. Trzymajmy się razem.

Zapraszam do lektury i widzimy się za miesiąc. Na okładce znów zagości gra z cyfrą 2 w tytule i nie wyobrażam sobie gracza, który nie byłby nią zainteresowany. Będzie się działo. //Gulash



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
back to emoka, back to roots
Od bardzo długiego czasu nie przytrafiło mi się uczucie maksymalnego obrzydzenia połączonego z chorą fascynacją podczas oglądania screenów z gry. A tak stało się właśnie przy składaniu materiału o Prototype. Tak bardzo muszę w to zagrać. Podobnie jak w Assassin's Creed 2, bo materiały jakie przygotowało Ubi naprawdę mną wstrząsnęły. Przywiązanie do detali, cała otoczka historyczna, kapitalna grafika... Po prostu rewelacja. Modlę się, żeby tego nie skaszanili.

MARCIN SIKORA // Marcellus
weteran styropianu
Chciałbym z tego miejsca pozdrowić panów robotników, którzy przez ostatni miesiąc „umilali" mi życie. Aż chciało mi się krzyczeć jak Adaś Miauczyński: „Czy panowie muszą tak napier....ć od bladego świtu?! Że nie podbijam karty na zakładzie o siódmej rano, to już w waszym robolskim mniemaniu muszę być nierobem?! Już możecie inteligentowi jebać po uszach od brzasku!" Aha, chciałbym też zdementować plotki jakoby moje „zdenerwowania" spowodowało ogrywanie Box Office Bust...

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
twitterowe brednie
Miesiąc zacząłem od spotkania z Bayonettą, a zakończyłem randką z Lightning. Bardziej podoba mi się ta druga, przypomina mi trochę Motoko Kusanagi ze Stand Alone Complex. Fajna, szkoda, że nasze spotkanie tak szybko dobiegło końca. Ale nie ma tego złego, teraz mogę w końcu powrócić do rzeczywistości i do tej jedynej, która cierpliwie znosi moje wyłączanie się z życia rodzinnego na kilka dni w czasie końcówek. A nie, najpierw jeszcze muszę skoczyć do Londynu. Pozdrowię od Was Tima. Twitter ssie.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
Bio-Assasin Legend of Asylum
Święta i po świętach. I przed kolejnymi, znaczy się, bo wygląda na to, że w naszym kraju co chwila jest co świętować i przy okazji radośnie się pobyczyć. Pełną parą zdają się natomiast pracować twórcy gier, dzięki czemu plan wydawniczy na ten rok zapchany jest potencjalnie świetnymi tytułami. BioShock 2, Assassin's Creed 2, Brutal Legend, Arkham Asylum, i jeszcze ładne parę innych. Szkoda tylko, że kontynuacja przygód Sheparda dopiero w 2010. Sniff. Ale, co by nie mówić, i tak będzie w co grać.

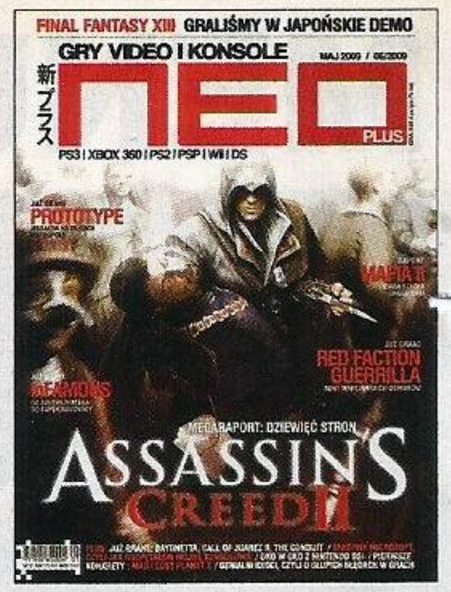
KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
sehenwurdigkeiten
Wiosna zawitała także do naszego pięknego kraju, więc życie zrobiło się od razu przyjemniejsze, nawet pomimo posuchy na rynku gier. Kilka ciekawych tytułów zawsze się jednak najdzie, a przy okazji fani publicystyki mają swoje pięć minut. Właśnie ich szczególnie zachęcam do zapoznania się z tekstem o Microsofcie, który zamyka nieoficjalną trylogię felietonów o trzech głównych graczach naszej branży. Artykuły kolegów z redakcji również polecam. Oczywiście.

GRZEGORZ BROL // Fax
uber lamus, congratz!
Prawdopodobnie jestem jedynym graczem na świecie, który zobaczył napis Game Over w demie FF XIII. Ponoć było to niemożliwe, ale dałem radę, czym rozbawiłem parę osób. Square Enix zarządzi z trzynastką, więc jako fan serii mogę spać spokojnie. W tym miesiącu kilka gościnnych ksywek z ekipy neogo.pl. Zielarz, North, Rodi i Ata dostarczyli rameczki do dwóch materiałów. Kwiecień to również dobre gierki na XBLA i słaba forma moich kumpli w Halo 3.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
czekając na E3
Ach, być w formie Woody'ego Allena. Ostatnie mecze Realu nie napawają hurraoptymizmem, ale przynajmniej drużyna się nie rozsypała i nawet jeśli zakończy sezon na drugim miejscu, będzie powód do świętowania. W branży strumyk z dobrymi grami trochę wysechł, ale co z tego – wszyscy wyczekujemy E3 jak pierwotni ognia. Wystawa da ostateczną odpowiedź, jak duże piętno na branży odcisnął kryzys. Osobiście liczę na przemocne zapowiedzi, bijące na głowę te z lat poprzednich. A potem będzie z górki.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
E3-szajba
I znowu, jak co roku o mniej więcej tej samej porze, dopada mnie młodzieżowe podniecenie: co też przyniesie E3? Jakie wspaniałości są skrzętnie skrywane przed oczyma wygłodniałych fanów? Czy są jeszcze jakieś gry, które Microsoft może „skraść" Sony? Czy Nintendo przebije zeszłoroczny pastisz? Czy Sony jest w stanie obciąć cenę, zapowiedzieć rychłą premierę Gran Turismo i ponownie zasiąść na tronie? Pytań jest sporo, odpowiedź jedna: zostańcie z N+ i śledźcie neogo.pl, by o wszystkim się dowiedzieć.

Special Guest Stars: zooltar, Frank Spiegel, Lord Khazadaal, NEOGO team



Numer 122 // **maj** 2009
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
Redaktor: Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Grzegorz Brol, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Oskar Nowak, Adam Zdanowski
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ottawy 11
05-500 Piaseczno

E-mail: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
E-mail: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
E-mail: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

2/3 – grających mężczyzn wolałoby spędzić noc na testowaniu nowej gry, niż na miłosnych zapasach z ukochaną. Tak wynika z ankiety, w której przebadano tylko 1130 facetów, na dodatek Brytyjczyków. Zdarza nam się zarywać nocki, ale generalnie konsole wyłączamy po dwudziestej. Drugiej, trzeciej lub czwartej ;)

1 – milion osób musi kupić grę na Wii, żeby przyniosła zysk sprzedawcy, twierdzi Reggie Fils-Aime. Nie wiemy czy chodzi mu o sprzedaż w Stanach, czy w ogóle. Wiemy natomiast kto produkuje gry trafiające do milionów – Nintendo. Reszta się nie liczy.

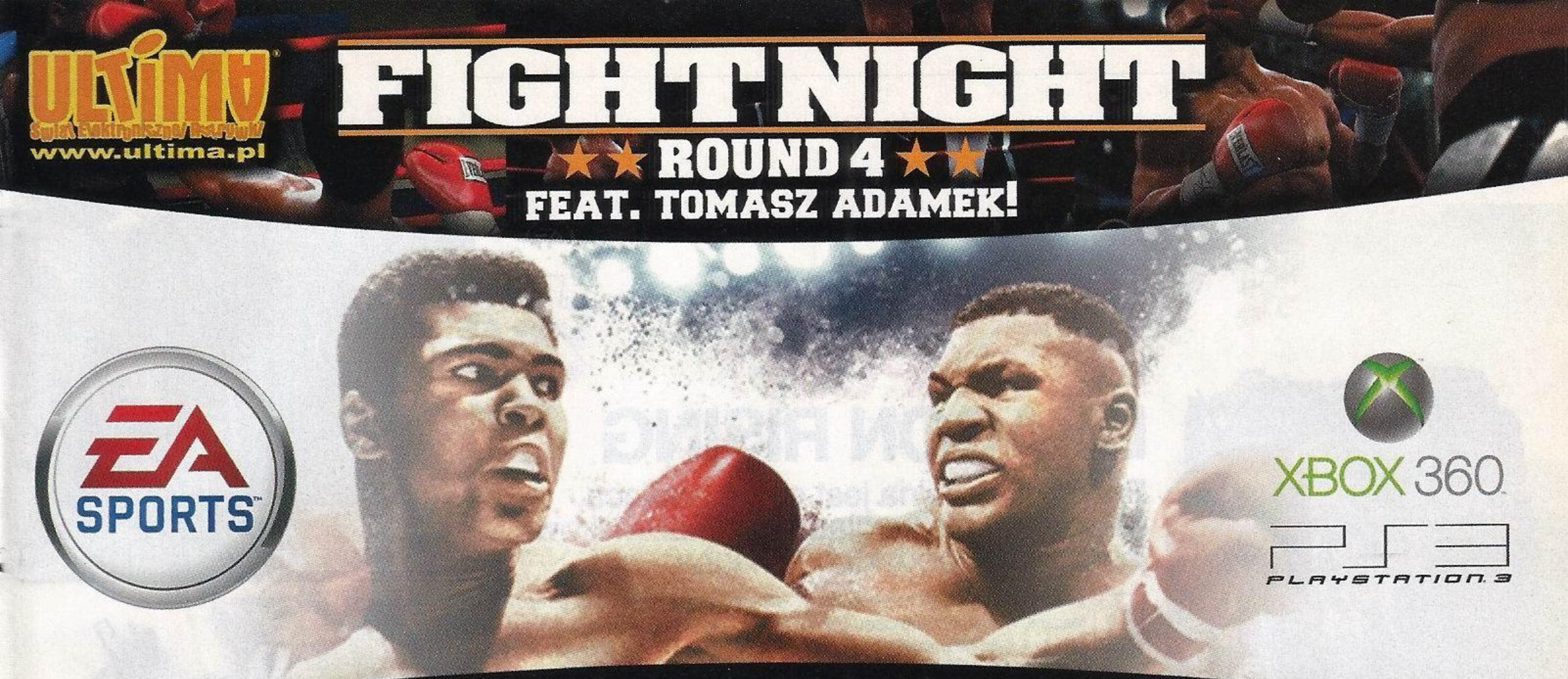
2 – polskie czasopisma o grach (między innymi) konsolowych, które zniknęły z rynku w czasie, gdy powstawał 122. numer NEO+. Kryzys, przerost ambicji, gwałtowna ekspansja internetu, każdy z tych (i wielu innych) czynników miał zapewne wpływ na takie rozwój wydarzeń. „Poległym" życzymy wszystkiego dobrego, a naszym czytelnikom wielkie dzięki za wsparcie. To dzięki Wam możemy robić najlepsze pismo o konsolach. Nie przestaniemy się starać.

29 – procent graczy pecetowych stanowią kobiety w wieku 25-54 lat. Panów z tego przedziału wiekowego jest aż o dziewięć procent mniej. Graczki interesują się głównie prostymi tytułami (Pasjans), panowie chyba wolą spędzać czas przy konsoli. Zdenerwowane przedstawicielki płci pięknej uspokajamy, analitycy badali Amerykanów.

619 – tysięcy sztuk Killzone 2 sprzedano w USA, a w sumie ponad milion na całym świecie. A co z milionem preorderów? Czyżby tamta informacja była ściemniona? Po takim hype spodziewaliśmy się lepszych wyników. Tyle lat pracy, tyle lat czekania, a pękła tylko jedna bańka? Przecież to taka dobra gra.

ULTIMA
Sieć sklepów gier i kantorów
www.ultima.pl

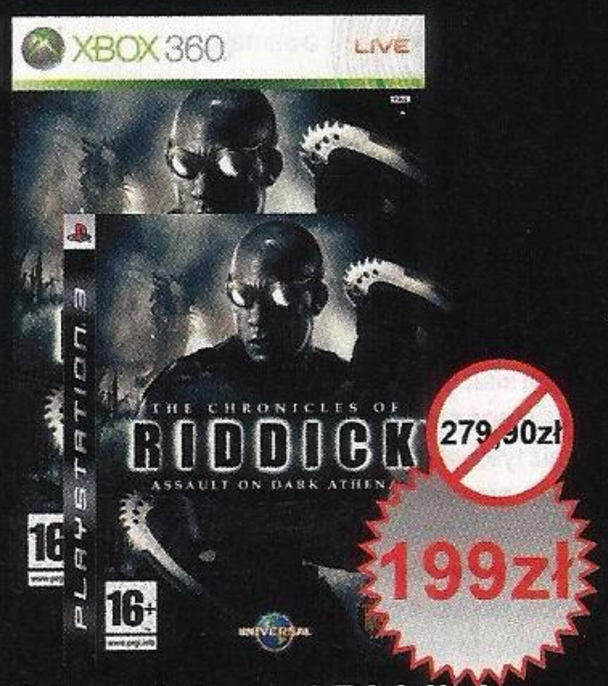
FIGHT NIGHT
ROUND 4
FEAT. TOMASZ ADAMEK!



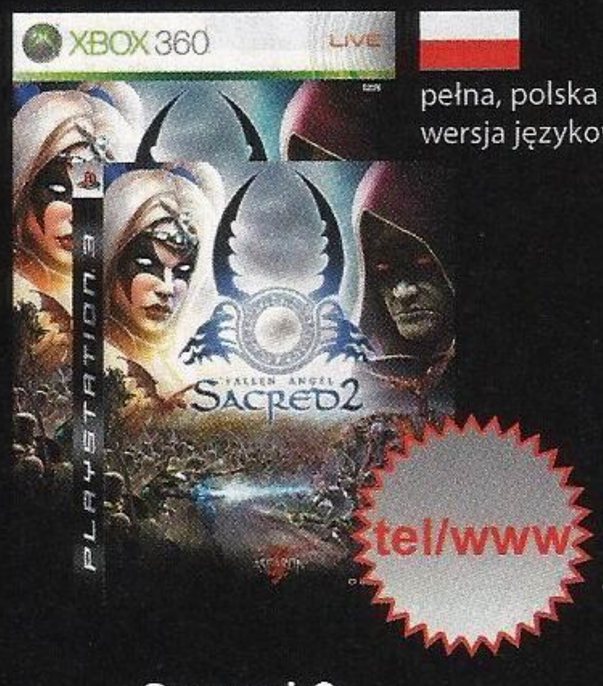
- ✔ Światowa gwiazda zawodowego boksu, **Tomasz "Góral" Adamek**, po raz pierwszy w witualnym ringu!
- ✔ Bezkonkurencyjny tytuł w tej dyscyplinie sportu
- ✔ Plejada gwiazd boksu, w tym po raz pierwszy od 10 lat - Mike Tyson w grze wideo
- ✔ Nokautująca grafika
- ✔ Stałe 60 klatek animacji na sekundę (doskonała płynność akcji)
- ✔ Tylko u nas w prezencie czapka z logo gry

WIOSENNE LEWE PROSTE:

Ojciec chrzestny 2
PS2/X360



Chronicles of Riddick
PS3/X360
zarezerwuj w preorderze!



pełna, polska wersja językowa

Sacred 2
PS3/X360
zarezerwuj w preorderze!

KWIETNIOWY KNOCKDOWN CENOWY:

Wybierz 2 gry z serii EA Platinum (PlayStation 3) lub Classic (Xbox 360) w łącznej cenie 139,90 zł!

Pełna lista tytuów w promocji na **www.ultima.pl**. Przykadlowe tytuły:

INFOLINIA: 0-22 485 52 10
e-mail: ultima@ultima.pl

www.ultima.pl

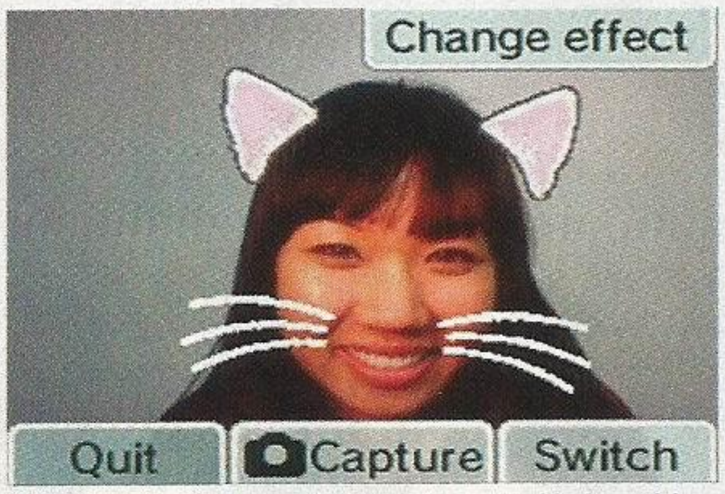
NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NINTENDO DSi

Konsola ślicznie odświeżona

TO JUŻ TRZECIA ODSŁONA NINTENDO DS W NIEDŁUGIEJ HISTORII TEGO BIJĄCEGO WSZELKIE REKORDY SPRZEDAŻY HANDHELDA. I BEZ WĄTPIENIA NAJBARDZIEJ UDANA



Na pewno Japończycy spędzają godziny na dorabianiu mysich wąsów i uszu swoim narzeczonym. Czy Polacy też pokochają ten sport? No nie wiem.

Zabawy z nagrywaniem i odtwarzaniem zniekształconego dźwięku zawsze są rozwijające. Albo nie.

Sklep internetowy z -mini i -mikrogrami był tylko kwestią czasu – po sukcesie Apple z App Store wiadomym jest, że użytkownicy lubią mikrotransakcje i korzystają z nich na szeroką skalę.

Co prawda stylistyka uległa już zmianie przy okazji wprowadzenia DS Lite, a przerażającego kloca, jakim był pierwszy model, zastąpiła śliczna zabawka designem czerpiąca garściami z najlepszych wzorów Apple, ale funkcje pozostały te same. Dopiero przy okazji DSi Nintendo zdecydowało się dostarczyć użytkownikom kilka dodatkowych zabawek, a przy okazji nieznacznie powiększyć ekraniki.

Pierwszą z nich są oczywiście wbudowane dwie kamerki, a raczej aparaty cykające fotki o rozdzielczości 0.3 megapisksela, czyli 640x480. Nie da się ukryć, że dzisiejsze telefony komórkowe oferują większą rozdzielczość, a także lepszą jakość, ale jeśli chodzi o przenośną konsolę, jest po prostu OK. Dodatkowo w menu DSi znajduje się prosta aplikacja umożliwiająca nie tylko grupowanie zdjęć w albumach, ale także zabawę z kilkoma prostymi efektami graficznymi – można tworzyć mozaiki, dokleić wąsy czy założyć okulary. Możemy się także spodziewać, że nadchodzące gry w jakiś sposób będą wykorzystywać aparat, choć trudno oczekiwać, by to było obligatoryjne – w końcu muszą być kompatybilne także ze starszymi modelami konsoli.

Drugą aplikacją jest Nintendo DSi Sound, która pozwala na rejestrowanie przez wbudowany mikrofon nagrań o długości do dziesięciu sekund, a następnie jakże kreatywną zabawę w wodzenie stylusem po ekranie i zniekształcanie dźwięków. Gruby głos, echo i tym podobne podstawowe efekty. Można także odtwarzać utwory w formacie AAC, które własnoręcznie dostarczymy konsoli na karcie SD, bowiem DSi zostało wyposażone w czytnik tego nośnika. Fotki i dźwięki można zgrywać. Warto wspomnieć, że oba programiki mają świetny interfejs użytkownika; nawet gospodyni domowa, która nigdy wcześniej nie miała do czynienia z konsolami, po kilku minutach będzie śmigać bez problemów.

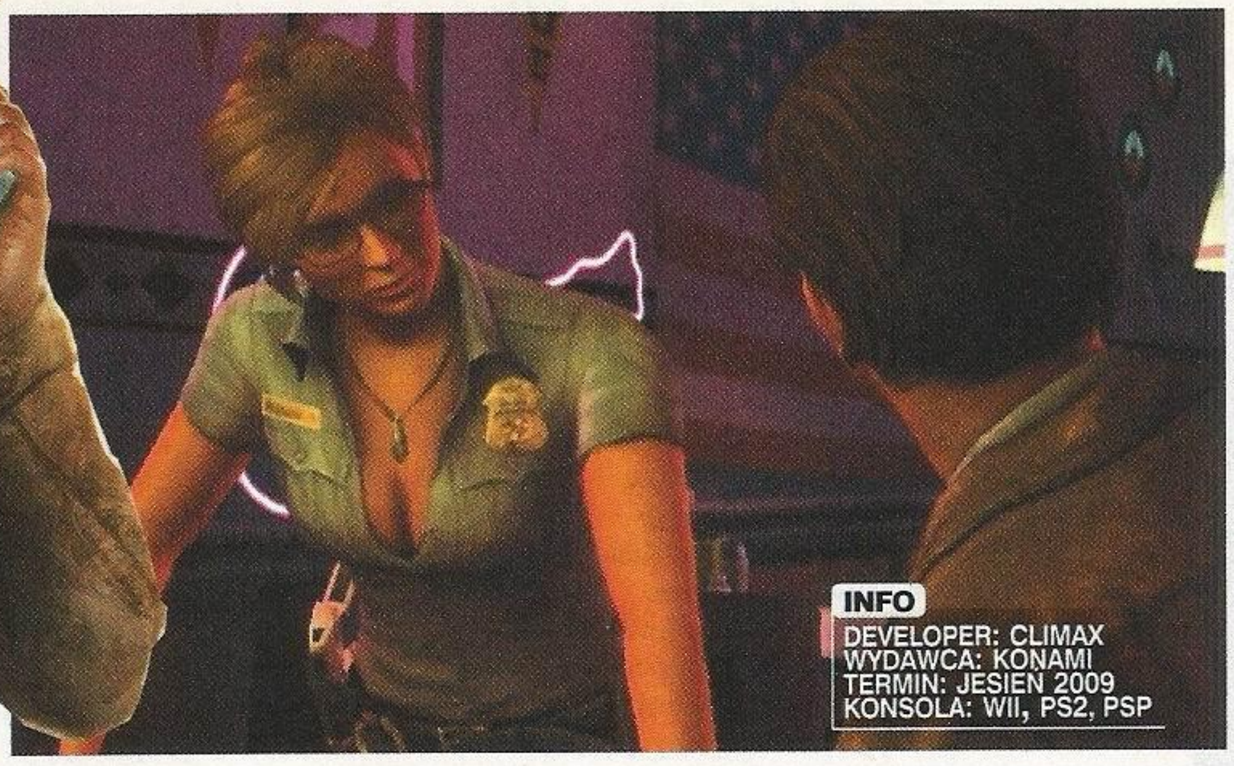
Wymienione wyżej funkcje to, nie bójmy się użyć tego słowa, popierdółki. Prawdziwy gracz, owszem, pobawi się nimi na początku, ale potem będzie korzystał z nich od święta, choć mając oprócz DSi telefon komórkowy, czy odtwarzacz MP3, zupełnie nie wiem w jakim celu. Prawdziwym powodem wprowadzenia DSi na rynek jest oczywiście sklep online ukrywający się w menu pod nazwą Nintendo DSi Shop. Odpalenie tej usługi, oczywiście przy aktywnym łączu, przenosi nas bezpośrednio do internetowego sklepu w stylu PS Store czy XBLA, gdzie za drobną opłatą liczoną w nintendowskich punktach (1 zł to około 20 Nintendo Points) można nabyć proste gry. Naturalnie nie wolno w menu konsoli wybrać „Polska" – dla nas sklep jest, tradycyjnie, niedostępny. Na szczęście serwer nie sprawdza adresu IP konsoli i wpuszcza, gdy wybierzemy na przykład UK.

Sklep jest prosty i przyjazny w obsłudze, a gry mają trzy przedziały cenowe: 200, 400, 500 Nintendo Points. Są także strefy „free" (tam znajduje się np. przeglądarka WWW Opera) oraz Premium, w której wydawca sam ustala cenę swojej pozycji (jest tam na przykład Real Football 2009, kosztujący 800 punktów). W tym momencie można kupić zarówno absolutnie żenujące taniochy w stylu Pyoro czy Paper Plane, ale także ciekawe gry logiczne z serii CODE, również firmowane przez Nintendo. Spodziewam się, że każdy wydawca gier ma w tej chwili rozpoczętych sto pięćdziesiąt projektów związanych z mini-grami na DSi, ale z drugiej strony jest możliwość, że dzięki takiemu rozwiązaniu sprzedaży pojawi się coś naprawdę kreatywnego, nowatorskiego i eksperymentalnego, stworzonego przez ekipę, która inaczej nie miałaby szans przebić się na półki sklepów.

Nintendo zdecydowało się także całkowicie pozbyć slotu na carty do wiekowego już GBA. Przyczyna jest prosa – pirackie kartridże typu R4 najczęściej wykorzystywały właśnie ten port. Naturalnie walka Ninty z góry była skazana na niepowodzenie, bo już pojawiły się akcesoria umożliwiające piracenie z DSowego slotu. Zaś w przypadku posiadania pokaźnej kolekcji gier z GBA... Cóż, to spore utrudnienie.

Szybkie porównanie cen w jednym ze sklepów internetowych: DSi – 849 zł, DS Lite – 569 zł. Prawie trzysta złotych więcej za możliwość cykania fotek, zabawy z muzyczką i dostęp do sklepu internetowego to naprawdę sporo, ale wiele ma tu do powiedzenia słabo stojąca złotówka i nie ma wątpliwości, że DS Lite podrożeje, gdy skończą się stare dostawy. Tak czy inaczej – po raz kolejny ta sama konsola udała się Nintendo, a DS w każdej odmianie ma przed sobą jeszcze wiele lat na rynku.

//Gulash



INFO
DEVELOPER: CLIMAX
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: JESIEN 2009
KONSOLA: WII, PS2, PSP

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

Resident Evil rewolucję ma już sobą. Przyszedł czas na Silenta

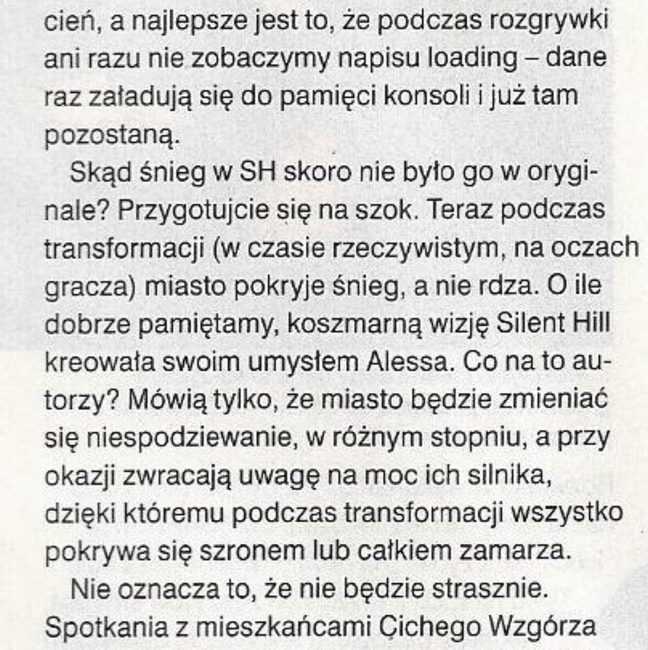
Climax już raz próbowali wprowadzić rewolucję do Silent Hilla, ale ich pomysł, żeby stworzyć grę w stylu czwartego Reisdenta został skrytykowany. Tym razem postanowili odświeżyć pierwszą część serii. Przygody Harry'ego Masona ukazały się wyłącznie na PS one, młodsi stażem gracze mają prawo ich nie pamiętać. Można tylko się cieszyć, że gra ukaże się na popularne dziś Wii oraz PSP i PS2. Rzecz jednak w tym, że nie będzie to klasyczny remake. Climax całkowicie przebudowuje grę, ale tym razem ich pomysły wydają się sensowne.

ZUPEŁNIE NOWY

Anglicy mieli taki pomysł, by stworzyć na Wii grę z efektami graficznymi do tej pory zarezerwowanymi dla tytułów na PS3 i Xboxa 360. Self-shadowing na konsoli Nintendo? Czemu nie. Podobno nawet każdy płatek śniegu ma rzucać cień, a najlepsze jest to, że podczas rozgrywki ani razu nie zobaczymy napisu loading – dane raz załadują się do pamięci konsoli i już tam pozostaną.

Skąd śnieg w SH skoro nie było go w oryginale? Przygotujcie się na szok. Teraz podczas transformacji (w czasie rzeczywistym, na oczach gracza) miasto pokryje śnieg, a nie rdza. O ile dobrze pamiętamy, koszmarną wizję Silent Hill kreowała swoim umysłem Alessa. Co na to autorzy? Mówią tylko, że miasto będzie zmieniać się niespodziewanie, w różnym stopniu, a przy okazji zwracają uwagę na moc ich silnika, dzięki któremu podczas transformacji wszystko pokrywa się szronem lub całkiem zamarza.

Nie oznacza to, że nie będzie strasznie. Spotkania z mieszkańcami Cichego Wzgórza na długo zapadną w pamięć. Stwory zostaną obdarzone inteligencją, goniąc Harry'ego



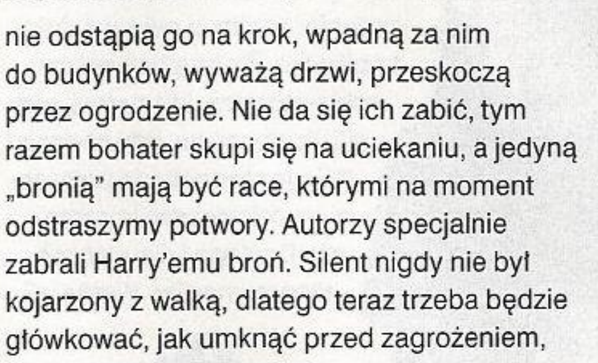
Gra powstaje z myślą o Wii. O wersjach na PS2 i PSP autorzy nie mówią. Pewnie wydawca wymusił na nich konwersję...

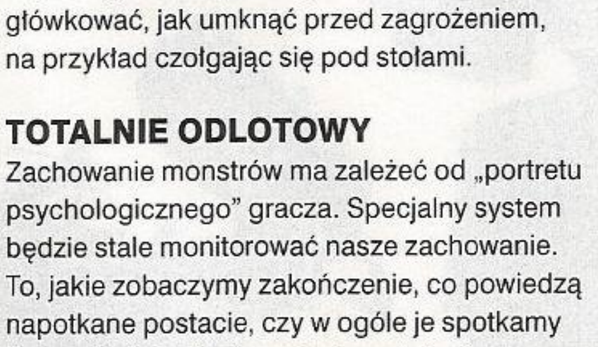
We wszystkich Silent Hillach nastrój budowała muzyka mistrza Akiry Yamaoki, w „Roztrzaskanych Wspomnieniach" także będzie nas niepokoić...

nie odstąpią go na krok, wpadną za nim do budynków, wyważą drzwi, przeskoczą przez ogrodzenie. Nie da się ich zabić, tym razem bohater skupi się na uciekaniu, a jedyną „bronią" mają być race, którymi na moment odstraszymy potwory. Autorzy specjalnie zabrali Harry'emu broń. Silent nigdy nie był kojarzony z walką, dlatego teraz trzeba będzie główkować, jak umknąć przed zagrożeniem, na przykład czołgając się pod stołami.

TOTALNIE ODLOTOWY

Zachowanie monstrów ma zależeć od „portretu psychologicznego" gracza. Specjalny system będzie stale monitorować nasze zachowanie. To, jakie zobaczymy zakończenie, co powiedzą napotkane postacie, czy w ogóle je spotkamy i jak zmieni się design miasta, zależeć ma





od drobiazgów, jak choćby od tego, co robimy, jakie rzeczy sprawdzamy, gdy po raz pierwszy wchodzimy do nowego pomieszczenia. Może dziwnie to brzmi, ale przecież to właśnie spotykało bohaterów Silenta – miasto patrzyło w ich dusze, urzeczywistniało ich lęki, dostosowywało się do ciemnej strony ich psychiki. Gra ma dopasować się, by inaczej prezentować się dla każdego gracza, choć brzmi to jak science-fiction. Zagramy, przekonamy się na własnej skórze.

Zmianie ulegnie również sterowanie. Analogowa gałka będzie odpowiadać za chodzenie i bieg, wychylenie gruchy ma imitować ruch ręką, co zostanie wykorzystane na przykład do otwierania drzwi. Wiilot stanie się latarką, z głośniczka wbudowanego kontroler dobiegnie natomiast szum wydobywający się z... komórki Harry'ego. Telefon przypominający wyglądem iPhone'a, ma spełniać funkcję radia z poprzednich części (informować o zagrożeniu), służyć jako GPS (da się wyznaczyć drogę do celu), będzie także nową wersją menu. Zaglądając do niego nie opuścimy świata gry, więc nawet na moment nie przestaniemy się stresować.

Dzwoniąc pod numery zapisane na przykład na billboardach, poznamy różne sekrety miasta. Niepokojące dźwięki dobiegające z wiilota pozwolą także ustalić miejsca, gdzie warto pstryknąć komórką fotkę. Pojawi się na niej ważna, nierzadko przerażająca wiadomość.

Fajny nowy Silent? Nam się bardzo podoba. Climax mają dobry pomysł jak zmienić tę wielką, ale ostatnio podupadającą serię. W końcu możemy napisać, że ze zniecierpliwieniem czekamy na nowego Silent Hilla. ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KOMIKSOWE BORDERLANDS

Gearbox wciąż pracuje nad Borderlands. To dobra wiadomość, bo już myśleliśmy, że projekt został zawieszony. Zmianie ulegnie styl graficzny. I teraz już nie wiemy czy cieszyć się, czy złościć. Gra nabrała bardziej komiksowego, rysunkowego klimatu. Postacie wyglądają nienaturalnie, są strasznie szczupłe, mają chude ręce i nogi. Autorzy twierdzą, że nie stosowali cel-shadingu, ale na pewno jest to bardzo podobna technika. Wciąż czekamy na datę premiery. Co dalej z tym „połączeniem Mad Maxa i Diablo" oraz słynnym „pół miliona broni" okaże się na tegorocznym E3.

NIE JEDZIEMY NA UBIDAYS

Nie tylko my, dotyczy to całej branży. Ubisoft zrezygnował z organizowania własnej imprezy w Paryżu. O nowych grach francuskiego wydawcy dowiemy się na E3, które podobno w tym roku ma powrócić w wielkim stylu. Obstawiamy, że Ubi nie pokaże Splinter Cella, ale chcemy się mylić.

NINTENDO ZARZĄDZI NA E3

Jak co roku przedstawiciele Ninty ściemniają, że zaskoczą wszystkich na E3. W 2008 oglądaliśmy Miyamoto żenująco podrygującego przy Wii Music oraz słuchaliśmy opowieści o tym, jak cudownie Balance Board spisuje się jako snowboard. Za to marne przedstawienie przepraszał szef firmy Satoru Iwata. W tym roku Nintendo ma zrobić lepsze wrażenie. Gorzej niż poprzednio chyba być nie może...

WIEŚCI Z LIVE ARCADE

Capcom znowu denerwuje posiadaczy PS3 udostępniając mające ukazać się „lada dzień" demo Bionic Commando tylko w wersji na X360. Podobnie było z Residentem. Demko pozwoli posmakować wyłącznie rozgrywki w trybie wieloosobowym. To nie koniec dobrych informacji dla posiadaczy Xboxa. Jeśli wierzyć plotkom, na XBLA zmierzają takie tytuły, jak: Max Payne 1 oraz 2, Killer Instinct, Perfect Dark, Altered Beast, Shinobi i Comix Zone. Jakby nie patrzeć, to same klasyki.

NOWY JAK... NA PS2?

I na PSP również. Wiemy, że Naughty Dog skupiają się na Uncharted, ale po cichu liczyliśmy, że wysmażą nowego Jak & Daxter na PlayStation 3, tymczasem przygody wesołych bohaterów ukażą się na pozostałe konsole Sony. Nie ma co drzeć szat i wyrywać włosów z głowy, tym bardziej, że J&D: The Lost Frontier ukaże się jesienią tego roku, a konkrety dotyczące rozgrywki poznamy na E3.

LOST PLANET 2

Czas wspólnie wyrwać akridowego chwasta

Nikogo nie zdziwiło ogłoszenie przez Capcom prac nad Lost Planet 2, może poza faktem, że firma uczyniła to poprzez Xbox Live Marketplace, zamiast na hucznej konferencji podpiętej pod jedną z imprez branżowych. W sieci zaprezentowano konkretny materiał, nieco później pojawiły się pierwsze grywalne strzępy kodu, a i zarazem kubeł zimnej wody. Premiera sequela jednej z ciekawszych online'owych gier nie odbędzie się wcześniej, niż w 2010 roku. Obecny już jest kaloryczny pod względem hitów, więc najwidoczniej czas zacząć tuczenie następnych dwunastu miesięcy. Kryzys? Raczej nie w branży gier video. Jak twierdzą autorzy, cyfra przy tytule nie oznacza jedynie sequela, ale niejako symbolizuje podniesienie do kwadratu wszystkiego, co związane z marką Lost Planet. Więcej intensywnego strzelania, żywych emocji i otyłych szefów? Jesteśmy na tak.

PRAWIE JAK W MIAMI

Pod nieobecność gracza wiele się zmieniło na znanej z syberyjskich mrozów planecie E.D.N. III. Przez dekadę świat nawiedził efekt cieplarniany, z czego skwapliwie skorzystała natura wybuchając roślinnością wszelaką i pokrywając glob gęstymi dżunglami, lasami i innymi chaszczami. To sposób Capcomu na odróżnienie LP2 od poprzedniczki, aby przeciętny ściskacz pada w okamgnieniu odróżnił obie części i nie pomyślał, że to na przykład tylko zestaw nowych misji albo skórek dla postaci. Przy okazji gra upodabnia się do Gears of War, ale nie mamy z tym problemów, bo trzeba sobie odpowiedzieć na pytanie „co jest lepsze od jednej koopowej wyrzynki?" Naturalnie dwie koopowe wyrzynki, a GoW zgodnie koegzystuje z LP. Żegnamy głównego bohatera poprzedniej części, Wayne'a – jego historia dobiegła końca i na razie twórcy scenariusza zostawiają tą postać na boku. W „dwójce" każdy stworzy taką postać, jaką uważa za najbardziej fachową. Ustawimy startową broń, zedytujemy zbroję, nawet taunty będą do wyboru i mamy nadzieję, że przygotowano wystarczająco dużo opcji, by solidnie odróżnić graczy. Jeszcze tego nie widać i postacie wyglądają niemalże identycznie, a znając ostatnie poczynania Capcomu, można się obawiać skórek do ściągnięcia za dodatkową opłatą.

Najbardziej akcentowaną cechą LP2 jest bez wątpienia nacisk na akcję zespołową, a kolejne miejscówki przygotowywane są z myślą o czwórce graczy. To optymalna wielkość oddziału Snow Pirates, która będzie niezależna od tego, czy aktualnie mamy konsolę podłączoną do internetu, czy też gramy samemu. Tereny przywodzą na myśl sequel Bionic Commando, co nie dziwi, bo wspólnym mianownikiem obu produkcji jest wydawca. Developerzy nie od dziś wymieniają się uwagami i sztuczkami programistycznymi, więc dlaczego mieliby pomijać design miejscówek? Dżungla nie poraża gęstwiną znaną z chociażby Crysisa albo oświetleniem Uncharted, ale spełnia swoje zadanie i wygląda odpowiednio... tropikalnie. Zresztą powiedzmy sobie szczerze, kto zwróci uwagę na otoczenie, gdy zewsząd atakują stwory będą połączeniem dziecięcych koszmarów Dantego i nieudanych eksperymentów Weskera?

□ Zwiastun rzuca nas w środek akcji, prosto na pędzącą przez jezioro łódkę, wokół której rozgrywa się prawdziwe piekło – z latającymi wirnikami zestrzelonych helikopterów na czele.

□ Rozbłyski i feerie barw będą towarzyszyły graczom od początku do końca – to Capcomu przepis na efektowność.

Rozwałka w wykonaniu Piratów jest niemożebna i kojarzy mi się z lekcjami w podstawówce, kiedy nauczyciel „na chwilę" wychodził z sali. Tylko na E.D.N. III zamiast zeszytów śmigają rakiety z bazooki, a wyrywanie dziewczyn podmieniono na wyrywanie flaków Akridom. I nie ma obawy, że nauczyciel wróci – w świecie Lost Planet 2 zabawę może przerwać jedynie frag. Na chwilę.

GRAJ DRUŻYNOWO I PODAWAJ

Śmierć postaci nie kończy rozgrywki, bo momentalnie pojawi się ona w jednym z punktów respawnu. Przy okazji uszczuplając drużynowy pasek nazwany bez finezji Team Military Power Bar. Odpowiada on za liczbę odrodzeń, jakie mogą nastąpić w obrębie jednej partii – śmierć któregokolwiek członka ekipy przechodzi pozornie bezproblemowo, ale kiedy pasek dojdzie do zera, zgon będzie oznaczał koniec gry. Ten motyw ma za zadanie podkreślić wagę kooperacji w Lost Planet 2, bez niej

□ Lost Planet nie zaskakuje nowymi, niespotykanymi patentami, ale kooperacja sprawdza się wyśmienicie w przypadku walk z szefami.

INFO
DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: 2010
KONSOLA: XBOX 360

□ Tym razem Piraci rozpoczną jatkę w nieco bardziej sprzyjających okolicznościach przyrody. Będzie ciepło i słonecznie, ale niezmiennie krwawo.

trudno będzie cokolwiek osiągnąć, bo zgodnie z porzekadłem Snow Pirates – co cztery spluwy, to nie jedna. Taktyka to za duże słowo, lecz nie obędzie się bez kombinowania, w chwilach, gdy jedna osoba dzierży rozkładaną tarczę, a druga dźwiga na barach rakietnicę. Ostrzeliwany przez przeciwników plac teoretycznie nie daje pola do popisu, ale można koleżką wtarabanić się w sam jego środek i szybko rozłożyć osłonę, podczas gdy druga osoba z niej skorzysta i pośle soczyste pozdrowienia ziemia-ziemia.

WIELKI, ZŁY I ŚLISKI

Kapitalnie wyglądają pojedynki z wielkimi, obślizgłymi, mackowatymi szefami i to właśnie ich najbardziej nie możemy się doczekać. Moment pojawienia się olbrzymiego czerwia

KAPITALNIE WYGLĄDAJĄ POJEDYNKI Z WIELKIMI, OŚLIZGŁYMI, MACKOWATYMI SZEFAMI I TO WŁAŚNIE ICH NAJBARDZIEJ NIE MOŻEMY SIĘ DOCZEKAĆ

może nie przyprawia o nadciśnienie, ale nie musi – walka z nim jest tak napakowana akcją, wspólnym działaniem i pozytywną energią grywalności, że mieliśmy ochotę kupić bilety do Japonii i wycisnąć z developerów jakąś wczesną wersję gry. Wielki czerw jest ociężały i powolny, ale kiedy przypieprzy – nie ma czego zbierać. Pokonanie go wymaga odrobiny sprytu i kilku ton ołowiu wpakowanego w krytyczne punkty maszkary. Czy wystające z gęby macki są czułe na ataki? Może warto wleźć mu na łeb i sprawdzić, czy czerwie też psują się od głowy? A ten ohydny odwłok – czy aby nie wymaga skrócenia? W Lost Planet 2 można zrobić to wszystko równocześnie, a jedyne, co do tego potrzebne, to zgrana ekipa i sprawiedliwy podział obowiązków. Szef atakowany z kilku różnych stron przez żądnych lepkiej krwi koleżków nie ma wielkich szans na przeżycie – nawet pomimo faktu, że wielkością dorównuje Pałacowi Kultury. Czerw w pewnym momencie zaczyna przeczuwać swój koniec i wrzuca szósty bieg, a walka jeszcze bardziej się rozkręca. Podobnych pojedynków będzie na pęczki, co dobrze wróży LP2, bo mierzenie się z szeregowymi Akridami jest spoko, ale pokonanie kilkuset razy większej rozjuszonej dżdżownicy to dopiero wyczyn.

□ Z pokładu mecha świat wygląda przystępnie, kobiety są piękniejsze, a wrogowie łatwiejsi do rozgniecenia. Żyć nie umierać.

ZA DUŻO FREONU?

Ocieplenie klimatu nie wyeliminowało potrzeby zgarniania energii termalnej, która nadal zasila bronie i Vital Suits – bez T-ENG nie ma szans, by wsiąść do mecha. Fabularnie autorzy tłumaczą to tym, że co prawda większość planety zmieniła się nie do poznania, ale nadal pewne jej obszary pozostają pod wpływem mrozu, a energia pozwala tam przetrwać. Capcom nigdy nie był bogiem sensu w swoich grach, ale łyknęliśmy tę konwencję dwa lata temu, więc czemu tym razem miałoby być inaczej? Roboty ciągle wyglądają konkretnie, ale dziś pojawiają się w niemalże każdej grze i nie przyciągają już z siłą olbrzymiego magnesu. Nie zmienia to faktu, że VC to integralna część stworzonego uniwersum i nie wyobrażamy sobie Lost Planet bez nich.

Do premiery gry jeszcze szmat czasu, ale sequel Lost Planet wygląda obiecująco już teraz – choć to bardziej czas obietnic niż konkretów. Można zaufać słowom developerów, gdyż produkcja drugiej części jest dużo łatwiejsza – kształt gry jest w zasadzie kompletny i wystarczy poprawić niektóre elementy, a resztę podnieść do potęgi. Po cichu mówi się o netowych rangach i rozwoju postaci – ten element jest w fazie kuluarowego projektowania i nie wiadomo, czy znajdzie się w grze. Jakkolwiek zwiastun został zaprezentowany jedynie na XBL, a nazwa PlayStation 3 nie pojawia się w żadnych materiałach związanych z tym tytułem, Capcom wspomina, że „rozpatruje" inne konsole. Lost Planet 2 zapowiada się solidnie, nie zrywa z „jedynką", a jednocześnie zachowuje własną tożsamość, co bywa trudne w przypadku sequeli. //**Gonzo**

JUŻ GRANE!

BAYONETTA

Diabeł zapłakał, czas wyrżnąć parę aniołów

Z nową grą twórcy Devil May Cry spędziłem kilka godzin. Zbyt mało, żeby poznać i zrozumieć fabułę, ale wystarczająco dużo, by pozytywnie się nakręcić i niecierpliwie czekać na pełną wersję. Bayonetta jest właśnie tym, czego pragnął każdy, kto chciał zagrać w DMC, ale odstraszał go poziom trudności. Jest wystarczająco łatwo, żeby nie utknąć na kilka godzin już w pierwszym etapie. Nie chcę przez to powiedzieć, że poziom trudności jest niski. Kilka potyczek solidnie mnie zmęczyło. Zaczęło się jednak spokojnie, na dzień dobry nie dostałem ciężkiego lania i mogłem bez stresu zapoznać się z systemem walki. Jeśli więc obawialiście się czy dacie sobie radę z Bayonettą, możecie odetchnąć z ulgą.

PO JAPOŃSKU

Pamiętacie poprzednie zapowiedzi gry? Pisaliśmy o tym, że główna bohaterka wraz ze sterowaną przez konsolę towarzyszką walczyły na fragmencie skały spadającym z ogromnej wysokości. To sam początek gry, nie ma pasków energii, dziewczyny są nieśmiertelne, więc można mashować przyciski słuchając w tym czasie lektora opowiadającego o wojnie wiedźm z aniołami. Okazuje się, że konflikt już prawie się zakończył, Bayo i jej blond partnerka to jedne z nielicznych żyjących wiedźm. Reszta bardzo źle skończyła, w co ciężko uwierzyć widząc z jaką łatwością dziewczyny radzą sobie z przeciwnikami. Jeszcze ciężej oglądając właściwe intro, podczas którego Bayonetta w białym stroju zakonnicy walczy z aniołami na cmentarzu. Odsyła ich prosto do Nieba z gracją, na pełnym luzie. Kojarzycie scenę z DMC4, kiedy Nero po raz pierwszy spotyka Glorię? Spieszę donieść, że nie jest nawet w połowie tak absurdalna, jak to, co przygotowała ekipa PlatinumGames. Drażnił Was luzak Dante w trzeciej części Devila? Bayonetta utrzymana jest w podobnych klimatach. Wiedźma rzuca teksty, które mogą trafiać co najwyżej do nastolatków śliniących się na widok jej długich nóg. Czego innego oczekiwać po grze, gdzie przy każdej możliwej okazji kamera robi zbliżenie na tyłek lub piersi bohaterki? Z drugiej strony, inne postacie chętnie „rzucają mięsem", więc mam problemy z określeniem do kogo skierowana jest Bayonetta. Ale kto zrozumie Japończyków?

DWA DRINKI PRZED WALKĄ

Jeszcze w intro pojawia się fachowy łysol z tatuażem na głowie i w obowiązkowych ciemnych okularach. Choć wygląda jakby sam mógł wystąpić w roli bohatera gry, jest tylko barmanem w piekielnej knajpce, którą bohaterka odwiedza, by pogadać, napić się i zrobić zakupy. U niego kupuje się bronie (niestety nie udało mi się żadnej zdobyć, nie uzbierałem wymaganej sumy), przydatne przedmioty oraz odblokowuje nowe combosy. Trzeba tylko zebrać odpowiednią liczbę aureoli wypadających z ciał pokonanych wrogów. Dodatkowo, w zamian za winylowe płyty znalezione w trakcie gry, sprzedawca oferuje ciekawe bonusy, po które udaje się w różne zakątki Piekła – na moment dosłownie znika, by za chwilę powrócić w bardzo złym stanie (jakby stoczył walkę na śmierć i życie) i rzucić zabawnym komentarzem. Świetna postać, z chęcią zaglądałem do niego, gdy tylko natrafiłem na wejście do jego knajpy – czerwony portal w ziemi.

Nie licząc fachowego sprzedawcy, sklep jest dokładnie taki sam, jak w Devilu. Za odpowiednią sumkę można zwiększyć pasek energii, kupić lizaka uzupełniającego zdrowie albo moce bohaterki. W odróżnieniu od DMC nie trzeba kupować przedmiotu pozwalającego kontynuować zabawę od miejsca, w którym się zginęło. Gdy wiedźma dostanie ciężkie lanie, można powrócić do gry od checkpointu. Bohaterka wystartuje z pełnym zdrowiem, a jedyną nieprzyjemną konsekwencją będzie obniżona ocena za ukończenie poziomu.

Alternatywnym sposobem na zdobycie kasy jest zabawa na strzelnicy pomiędzy misjami. Można oddać tylko kilka strzałów, więc należy jak najlepiej się postarać, by trafić ruchome cele – latające w powietrzu figurki aniołów. Zabawny przerywnik, ale na pewno nie o niego chodziło twórcy gry, gdy wspominał o tym, że Bayonetta wyznaczy nową drogę dla gatunku slasherów.

INFO
DEVELOPER: PLATINUM GAMES
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: WRZESIEŃ 2009
KONSOLA: XBOX 360, PLAYSTATION 3

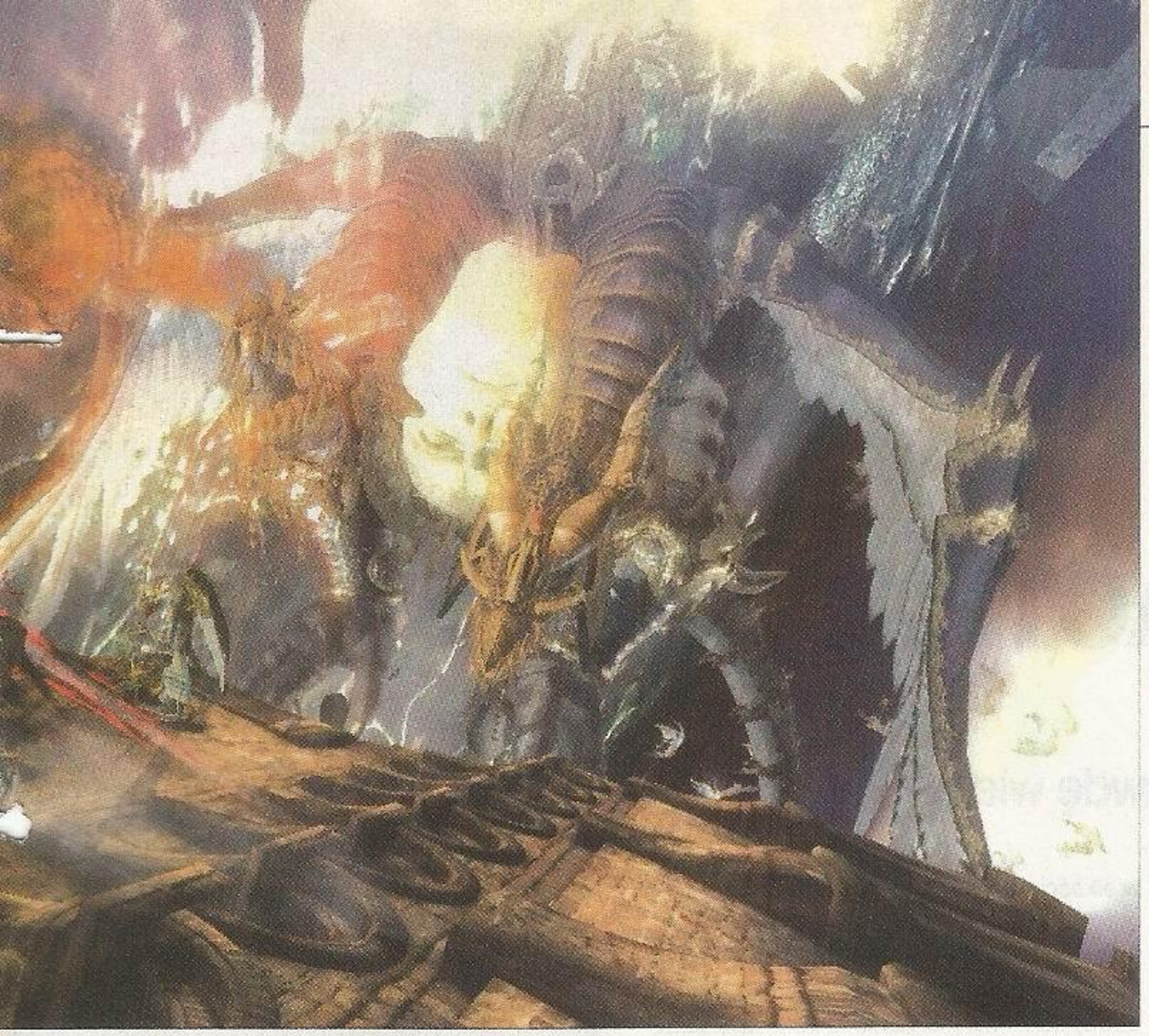
Na pierwszy rzut oka Bayo to normalna, choć trochę pokręcona laska. Nie dajcie się oszukać i zerknijcie na jej cień. Skrzydła motyla i czaszka o dziwnym kształcie? Lepiej nie widzieć prawdziwego „ja" bohaterki. Skrzydła stają się widoczne na moment przy podwójnym skoku.

CO Z TĄ REWOLUCJĄ?

To nie jest Devil May Cry. Obie gry są podobne, co jest oczywiste, w końcu reprezentują ten sam gatunek. Ale wystarczy pograć pół godziny, żeby dostrzec różnice w systemie walki. Twórcy Bayonetty umożliwili płynne przechodzenie z jednej morderczej kombinacji w drugą. W rękach wprawnego gracza bohaterka nawet na ułamek sekundy nie przerwie baletu śmierci dopóki nie pokona wszystkich przeciwników.

Są tylko dwa przyciski ataku, a mimo to liczba combosów dostępnych od samego początku robi wrażenie. Można bezmyślnie mashować, ale warto zrobić pół sekundy przerwy zanim wciśnie się kolejny przycisk, a bohaterka inaczej zareaguje. Albo wcisnąć i przytrzymać, by zobaczyć jak Bayonetta kończy kombinację kopnięciem, przytrzymuje nogę w powietrzu i strzela z pistoletu przyczepionego do buta. Nie miałem zbyt dużo czasu, żeby przyjrzeć się systemowi walki, ale mam

TO NIE JEST DEVIL MAY CRY. OBIE GRY SĄ PODOBNE, CO JEST OCZYWISTE, W KOŃCU REPREZENTUJĄ TEN SAM GATUNEK. ALE WYSTARCZY POGRAĆ PÓŁ GODZINY, ŻEBY DOSTRZEC RÓŻNICE W SYSTEMIE WALKI



□ Walki toczą się w wymiarze zwanym Purgatorio (Czyściec) – ludzie nie widzą Bayonetty (jedynie jej odbicie w lustrze), ale ją słyszą i czują jej obecność. Przeciwnicy wiedźmy również są niewidoczni dla ludzkiego oka, co nie znaczy, że nie mogą czegoś zniszczyć. Co ciekawe, człowiek przez nich przeniknie, ale samochód, którym bohaterka może w nich rzucić, zrobi im krzywdę. Totalne dziwactwo.

□ Podobnie jak w DMC można sprawdzić się w dodatkowych zadaniach. Pokonać kilkunastu przeciwników bez możliwości spowolnienia czasu, albo tylko bronią podniesioną z ziemi. Te zadania są o tyle trudne, że nie wolno dać się trafić więcej niż trzy razy. Ktoś chętny?

podstawy wierzyć, że będzie rozbudowany, bardzo elastyczny i zaoferuje większą swobodę w wycinaniu przeciwników w pień niż to miało miejsce w przypadku DMC. Oprócz wielu podstawowych combosów można dokupić dodatkowe ciosy specjalne. Sporo ataków da się wyprowadzić i skończyć w powietrzu, również te przy użyciu broni pozostawionej przez pokonanych wrogów. Nie odmawiałem, gdy pojawiła się szansa skorzystania w walce z kuli na łańcuchu, mieczy, włóczni, a nawet łuku. Trzeba tylko umieć je odebrać.

Władający bronią przeciwnicy są niebezpieczni, atakują z daleka, kamera nie zawsze jest w stanie ich uchwycić. Jeśli jednak w odpowiednim momencie uda się wykonać unik, odpala się tryb Witch Time, czyli dobrze znane z innych gier spowolnienie czasu. Przez kilka sekund można każdego bezkarnie obijać, co sprawdza się zwłaszcza podczas walk

□ Żeby przebiec po wodzie lub po magicznym moście trzeba zwolnić czas. Aby to zrobić należy podejść do specjalnego posągu (zawsze jest jakiś obok) i go aktywować. W ciągu dziesięciu sekund bohaterkę porazi piorun. Wystarczy uskoczyć przed nim w odpowiednim momencie, a włączy się Witch Time. Proste, choć niebezpieczne. Można w głupi sposób stracić trochę zdrowia.

z płonącymi przeciwnikami (normalnie nie da się ich dotknąć) oraz oczywiście w pojedynkach z bossami.

PRZYJACIEL CZY ZDRAJCA?

Od czasu wspomnianej walki na spadającej skale do momentu, gdy zaczyna się właściwa gra, minęło wiele lat, a Bayonetta cierpi na amnezję. Wie, że jest wiedźmą, potrafi posługiwać się mocami, ale chciałaby otrzymać odpowiedzi na kilka palących pytań (na przykład dlaczego ktoś uwięził ją na dnie jeziora...). Podoba mi się sposób, w jaki autorzy odsłaniają fragmenty tajemnicy – dziewczynie najczęściej przypominają się walki z trudnymi przeciwnikami i nagle okazuje się, że trzeba aktywnie wziąć w nich udział. Jeszcze bardziej podobają mi się same pojedynki. Gdy Bayo mierzy się ze swoją partnerką, wygląda to jak pojedynek Dantego z Nero, z tą drobną różnicą, że panie ganiają się także po suficie i ścianach! Ogromny demon, który przebija wielkim łbem ścianę kościoła próbując dosięgnąć znajdującą się w środku bohaterkę, po kilku wyłapanych ciosach postanawia wyrwać fragment budynku z ziemi i wzbija się w przestworza. Okazuje się, że ma drugą głowę i teraz atakuje z dwóch stron. Słabo? Przysięgam, w ruchu wygląda to niesamowicie. Zresztą, cała gra wygląda świetnie. Taki DMC4 z podkręconymi efektami. O problemach z utrzymaniem płynnej animacji nie wspominam. Premiera we wrześniu, więc jest jeszcze trochę czasu na poprawki.

To będzie dobry rok dla fanów twórczości byłej ekipy Clover. Najpierw dostarczyli świetny MadWorld, teraz szykują mocne uderzenie z Bayonettą. Nie widziałem całej gry, ale ciężko mi uwierzyć, żeby tak zdolni twórcy mogli ją zepsuć. Ukończyłem kilka poziomów, zatłukłem dziesiątki aniołów oraz paru bossów i zdecydowanie chcę więcej. //**Mielu**

□ Przeciwnikami Bayonetty są anioły, ale nikt nie mówi, że stoją po stronie dobra, a bohaterka jest zła. A jeśli istotnie tak jest, muszę przyznać, że niebiosa zatrudniają paskudnych ochroniarzy. Przerośnięte psy, wielkie, uzbrojone w topory krzyżówki troli ze świniami i latające czaszki chyba bardziej pasują do Piekła.

MAG
MASSIVE ACTION GAME

Mogę wiele. Mogę naprawdę wiele. I Ty też możesz wiele.

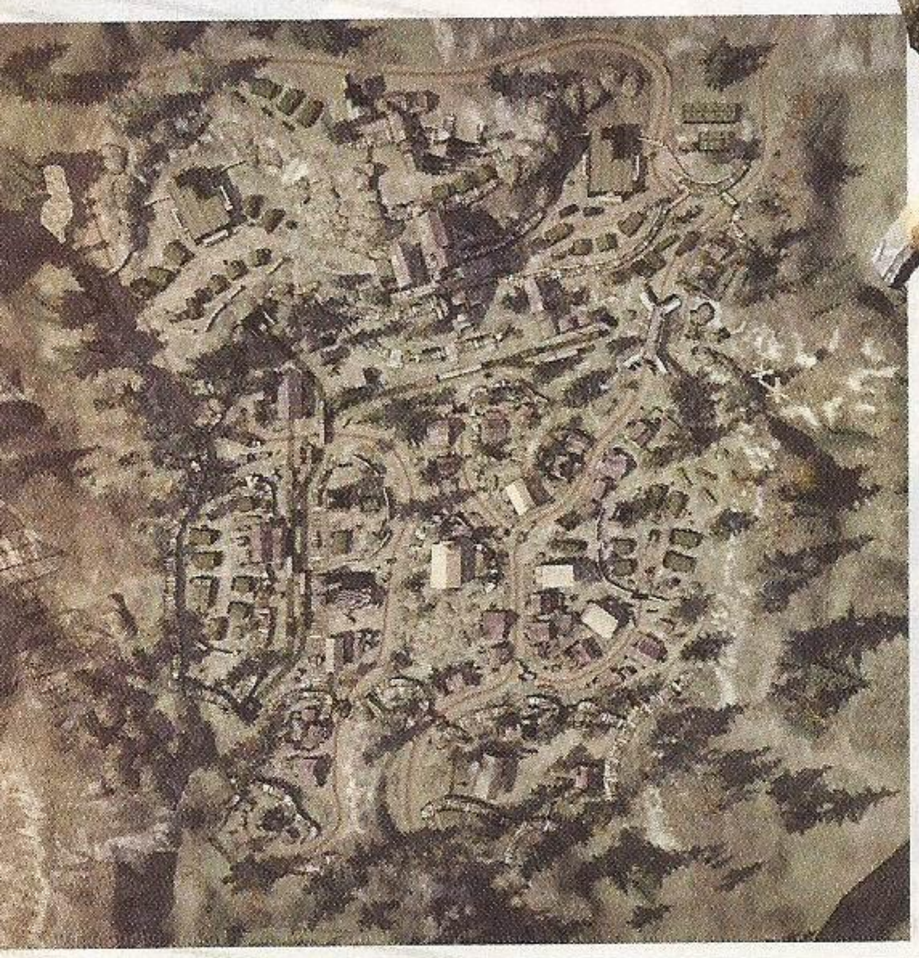
Tak pewnie pomyśleli panowie i panie ze studia Zipper Interactive, gdy zasiadali do kuchennego stołu, by wymyślić coś nowego, przełomowego i ambitnego. Ich doświadczenie to przede wszystkim opisywany szerzej w ramce S.O.C.O.M., dzięki któremu zyskali sobie przydomek „robiących niemożliwe". Bo skoro tak na dobrą sprawę online na PlayStation 2 nie istniał w szerszej świadomości fanów, to jakim cudem sieciowa strzelanina doczekała się klanów, turniejów i ogólnie rzeszy wyznawców? Cud. Pamiętajmy jednak, że to cuda czynią wiarę, a nie wiara cuda. Zipper ma talent, środki i zaufanie wydawcy, dzięki czemu dostali gigantyczne środki, by przygotować adekwatne do budżetu dzieło. Ze wstępnych informacji wynika, że może i tytuł jest trywialny, ale rozmach pozostaje bez precedensu.

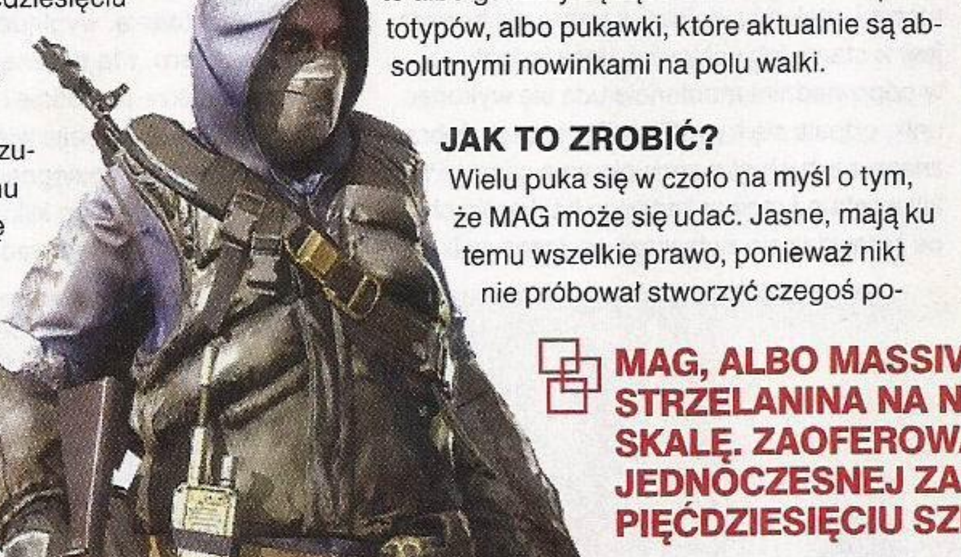
SKŁAD NAWIJA

MAG, albo Massive Action Game, to sieciowa strzelanina na niespotykaną do tej pory skalę. Zaoferować ma bowiem możliwość jednoczesnej zabawy aż dwustu pięćdziesięciu sześciu (!) graczom. Oczywiście obejdzie się bez szaleństw typu wrzucenie takiego tłumu na niewielką mapę i wyposażenie każdego w wyrzutnię rakiet. Mowa jest za to o grupach różnej wielkości. Najmniejszą komórką jest ośmioosobowy oddział, cztery oddziały tworzą pluton, a znowu cztery plutony to cała kompania licząca sobie 128 osób. W sumie mają być trzy strony konfliktu, każda nieco inna, ze swoimi mocnymi i słabszymi stronami. Szczegóły wciąż owiane są nieprzeniknioną mgłą tajemnicy, do wiadomości podano ich nazwy i lakoniczny opis dwóch z nich.

Raven to odpowiednik armii najwspanialszego kraju na świecie (USA, oczywiście...), bardzo zaawansowani technologicznie, świetnie przeszkoleni i wyposażeni. Brakuje im nieco doświadczenia. Domyślnie mają przypaść do gustu fanom popularnych strzelanin (Halo i Resistance). Sver to inne spojrzenie na walkę. Oczywiste braki w uzbrojeniu wynikają z niewystarczających środków finansowych, ale nadrabiane są dużym doświadczeniem, świetną znajomością terenu i umiejętnością maskowania się. Trzecia frakcja nazywa się Hammer, podobno przedstawia Europejczyków, ale nic więcej na ich temat nie wiadomo. Akcja gry osadzona jest gdzieś w niedalekiej przyszłości (rok 2030), a dostępny ekwipunek to albo gadżety będące obecnie w fazie prototypów, albo pukawki, które aktualnie są absolutnymi nowinkami na polu walki.

Niepokojąco mało wiadomo o mapach. Poza tymi screenami obrazującymi jako tako topografię terenu, nie ma za dużo informacji o miejscu akcji.



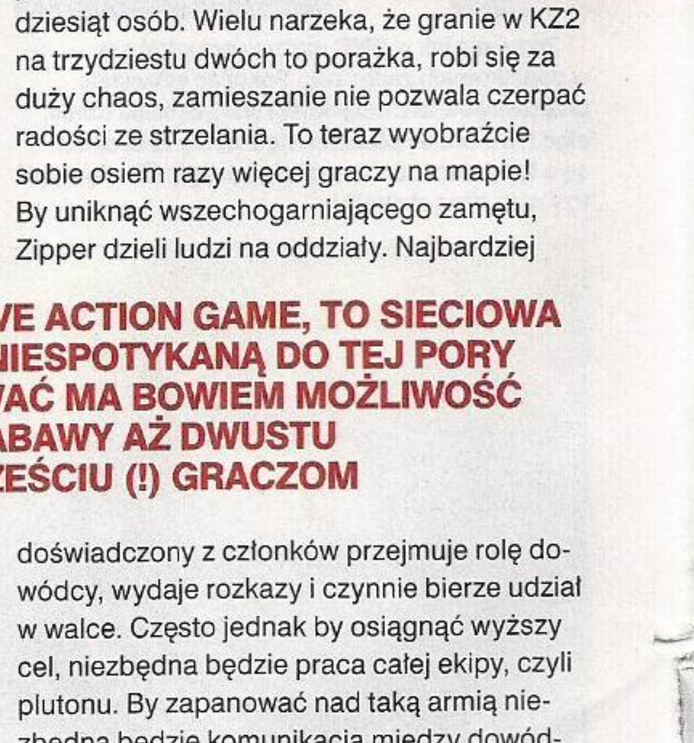


Tereny muszą być duże, żeby pomieściły 256. śmiałków. Twórcy zapewniają, że udało im się rozwiązać kwestię przemieszczania się po ogromnych mapach.

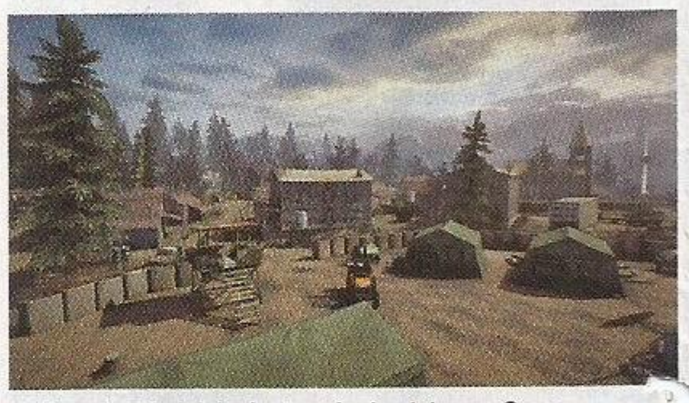
JAK TO ZROBIĆ?

Wielu puka się w czoło na myśl o tym, że MAG może się udać. Jasne, mają ku temu wszelkie prawo, ponieważ nikt nie próbował stworzyć czegoś podobnego. Najbliżej jest próba ogarnięcia wydarzeń na dużej mapie Resistance 2, gdzie zasuwa jakieś sześćdziesiąt osób. Wielu narzeka, że granie w KZ2 na trzydziestu dwóch to porażka, robi się za duży chaos, zamieszanie nie pozwala czerpać radości ze strzelania. To teraz wyobraźcie sobie osiem razy więcej graczy na mapie! By uniknąć wszechogarniającego zamętu, Zipper dzieli ludzi na oddziały. Najbardziej doświadczony z członków przejmuje rolę dowódcy, wydaje rozkazy i czynnie bierze udział w walce. Często jednak by osiągnąć wyższy cel, niezbędna będzie praca całej ekipy, czyli plutonu. By zapanować nad taką armią niezbędna będzie komunikacja między dowódcami. Na tę okoliczność twórcy przewidzieli oddzielny kanał komunikacyjny. Dzięki niemu między grami, które w tej chwili definiują doznania online (rzeczone Halo, Resistance czy Killzone) i ambitną wizją Massive Action Game. Obecnie szaleństwem

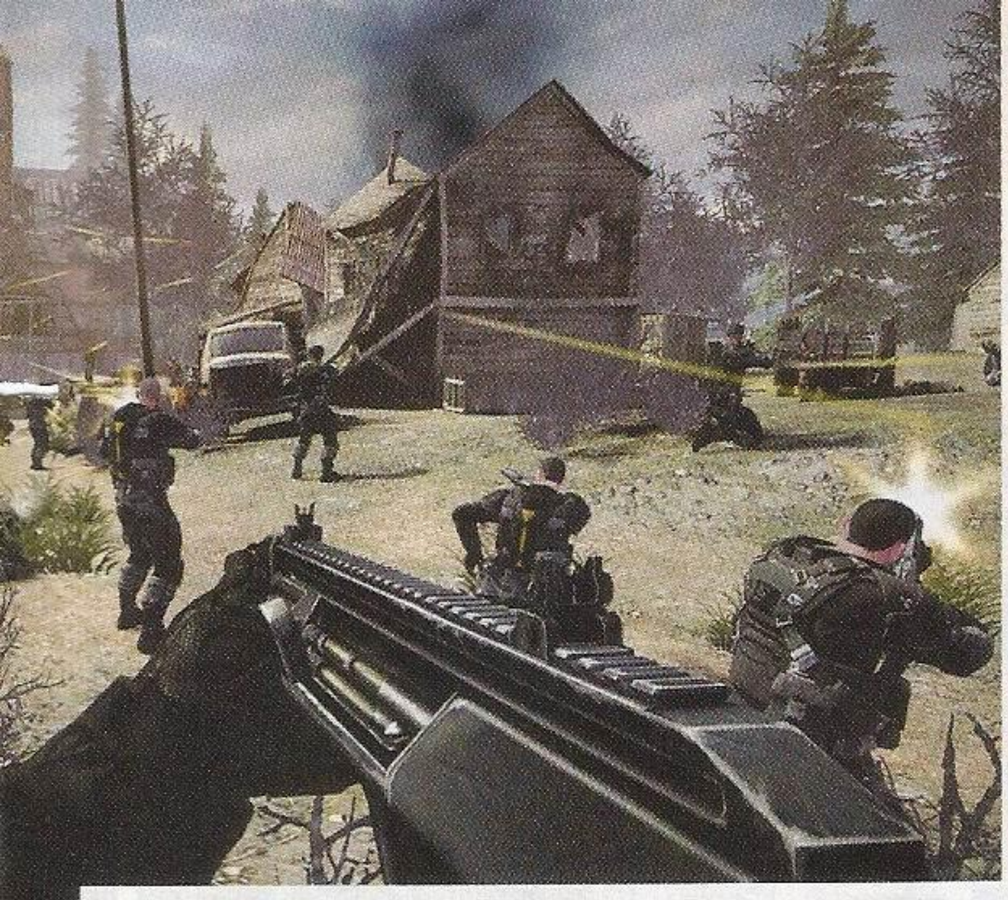
MAG, ALBO MASSIVE ACTION GAME, TO SIECIOWA STRZELANINA NA NIESPOTYKANĄ DO TEJ PORY SKALĘ. ZAOFEROWAĆ MA BOWIEM MOŻLIWOŚĆ JEDNOCZESNEJ ZABAWY AŻ DWUSTU PIĘĆDZIESIĘCIU SZEŚCIU (!) GRACZOM

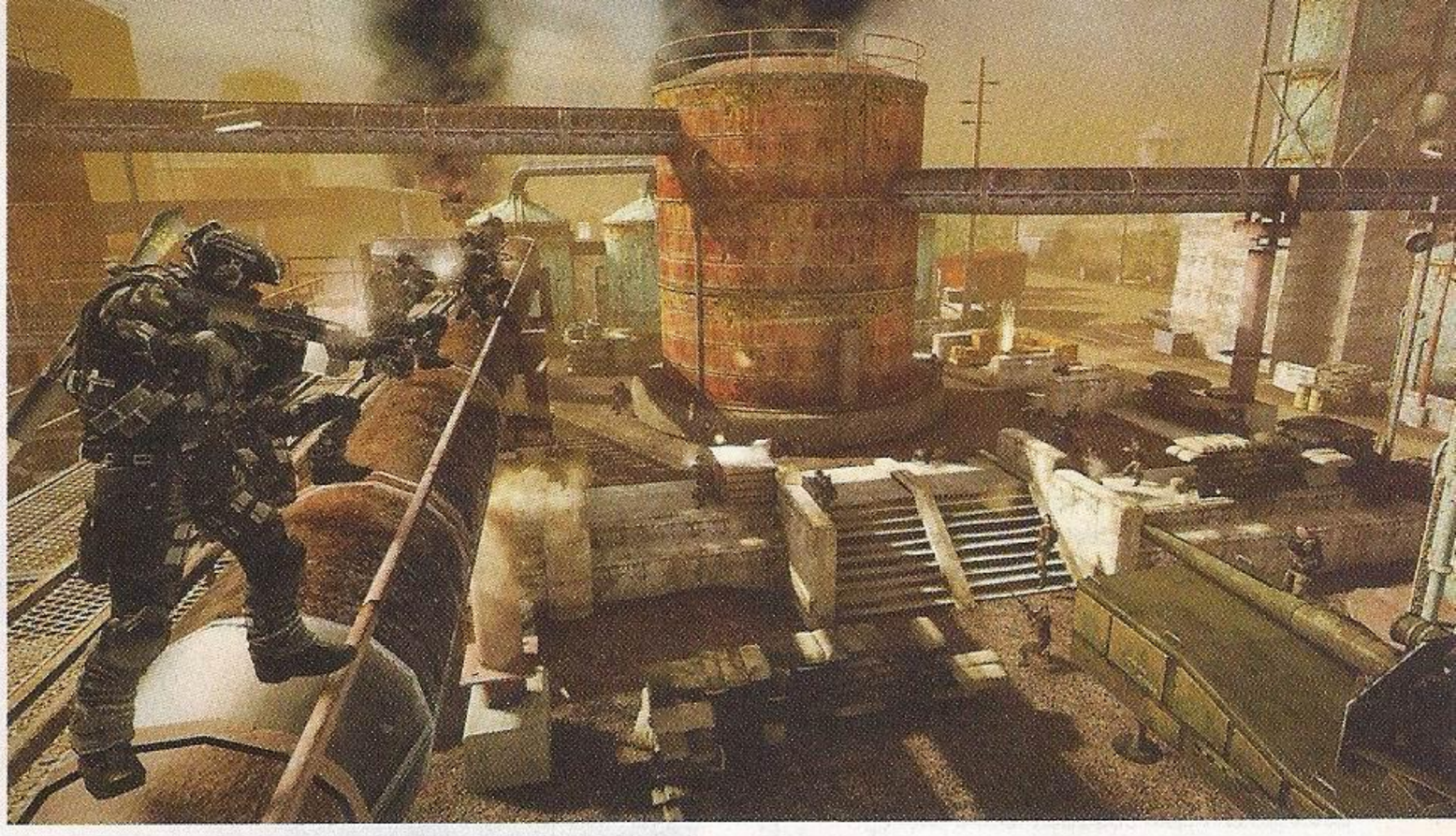


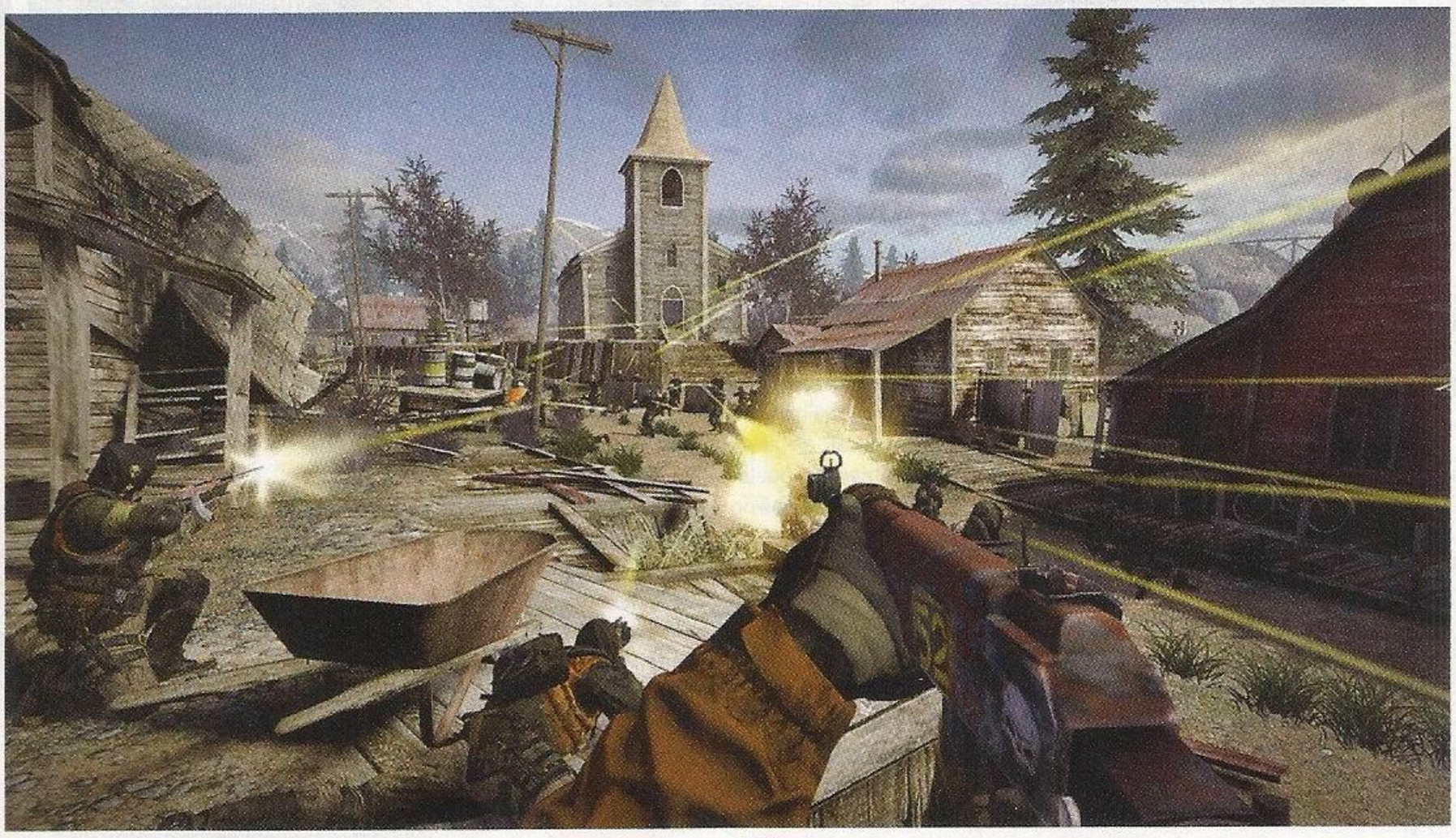
INFO
DEVELOPER: ZIPPER INT.
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 2009
KONSOLA: PLAYSTATION 3



Kwestia dźwięków jest szalenie ciekawa. Gracz usłyszy przede wszystkim te, które zostały przez innych członków zabawy wywołane. Czyli wszelkiego rodzaju strzały, krzyki, kroki, eksplozje...







□ Nie wiemy, czy to screeny, czy target rendery – jeśli to pierwsze, to zastanawia nas lewa ręka dziwnie trzymająca broń, ale wierzyć wypada, że Zipper dostarczy dopracowaną i przełomową grę. Mają środki, czas i sprzęt. Ciekawe, jak zachowają balans między grafiką a rozmachem.

SPUŚCIZNA SOCOMA

Pierwszy Socom zadebiutował mniej więcej w czasie, gdy na rynku pojawił się Splinter Cell. Pamiętam bardzo dobrze, jak sądziłem, że Socom będzie odpowiedzią Sony na ekskluzywne dla pierwszego Xboxa przygody Sama Fishera. Kampania dla jednego gracza miała jeszcze jakieś znaczenie, misje były przemyślane, spójne, a fabuła nie aż tak nachalna i jednocześnie błaha. Niedługo jednak stało się jasne, że te dwie serie nie staną w szranki i nie będą walczyć o mistrzostwo w tej samej kategorii. Kolejne odsłony Socoma wnosiły zmiany w rozgrywce, zwiększała się skala działania, dochodziły pojazdy, wyposażenie i mapa w Polsce, jednak trzon pozostał ten sam. Szczyt popularności to druga i trzecia część. Było grubo, mimo wspomnianego w tekście braku wsparcia Sony. Następnie seria przeniosła się na PSP, gdzie – mimo, że dobra – nie odnosiła aż takich sukcesów. Głównie z winy sterowania, które po prostu bez dwóch gałek analogowych zasysa. Socom na PS3 nie udał się tak, jak byśmy tego chcieli. Dlatego też MAG jest tak ważny.

akcje przeprowadzane na polu bitwy będą skoordynowane i skuteczne.

Zabawa potoczy się w kilku trybach, o których już teraz trochę wiadomo. I tak na przykład Domination to wariacja na temat klasycznej obrony bazy. Jej teren będzie podzielony na dwie strefy. Jeśli padnie zewnętrzna, druga stanie się punktem ostatniej, desperackiej obrony. Autorzy zapowiadają, że w takiej chwili rozpęta się piekło. Zresztą łatwo to sobie wyobrazić; dziesiątki szaleńców rodzących się jeden koło drugiego i napierający ile fabryka dała do wszystkiego, co się rusza. Na papierze zapowiada się to wprost masakrycznie.

MAG MA GIGANTYCZNY POTENCJAŁ, BY STAĆ SIĘ NOWĄ JAKOŚCIĄ. NIE ZAPOMINAJMY JEDNAK, ŻE TO STRZELANINA FPP I ZNAJDZIE SIĘ W NIEJ WSZYSTKO TO, CO ZNALEŹĆ SIĘ POWINNO

O ile Domination to wygrzew po całości (256 graczy), tak Acquisition nieco blednie przy nim, bo obcina liczbę uczestników do 128. Oferuje za to intrygujące spojrzenie na tryb transportowania czegoś. Jedna ze stron ma za zadanie bezpiecznie dostarczyć dwa transportery z punktu A do B, druga musi je przejąć i odstawić pod wskazany adres. Poza tymi dwoma jest jeszcze Team Deathmatch (nazwany dla niepoznaki Suppression) oraz Sabotage, w którym trzeba pilnować dwóch obszarów na mapie, a następnie wysadzić wskazany obiekt.

INTELIGENTA SIEĆ

Z graniem w sieci jest już tak, że każdy wie jak. To enigmatyczne zdanie ma oznaczać, że niektórych rzeczy po prostu nie da się uniknąć, część jest przypisana do charakterystyki online i koniec. Taki lag na przykład to typowa przypadłość słabego łącza lub niewyrabiającej struktury sieciowej. Aby wyeliminować te nieznośne stworki Zipper, po pierwsze, przygotuje serwery dedykowane, a po drugie – już wymyśliło system, który zapewni płynną zabawę dziesiątkom chętnych na raz. Wzmożone testy trwają od listopada zeszłego roku i podobno już można grać bez opóźnień z ludźmi porozrzucanymi po całym globie.

Serwery oparte są na nowej technologii. Nie ma bata, by obecne rozwiązania spełniły swoją rolę przy MAG. Niespotykana do tej pory infrastruktura pozwala zminimalizować lagi, przyspieszyć odpalanie gry, dobierać graczy o podobnym poziomie doświadczenia, no i toczyć kilkadziesiąt spotkań na raz, by chętni do zabawy nie musieli czekać, aż wszyscy w lobby wcisną przycisk, by potwierdzić swoją gotowość do walki. Poza tym mowa jest też o systemie wykrywania oszustów, którzy panoszą się na każdym kroku. Wyłapywanie nadludzkich zachowań (auto-fire) pozwoli na eliminację idących na łatwiznę pyszałków.

ROZWIŃ SIĘ

Tak się zdarza, że trzeba się rozwijać, by nie zostać w tyle. Setki medali, tysiące punków doświadczenia, miliony kombinacji umiejętności… To wszystko składa się na obraz współczesnych strzelanin wojennych. MAG ma gigantyczny potencjał, by stać się nową jakością pod wieloma względami. Nie zapominajmy jednak, że to przede wszystkim strzelanina FPP i znajdzie się w niej wszystko to, co w tego typu produkcji znaleźć się powinno. Wspinaczka po szczeblach drabiny doświadczenia, rozwój żołnierza, nowe umiejętności. Na początek każdy będzie miał równe szanse, ale wraz z ilością zasadzonych headshotów i podłożonych ładunków wybuchowych żołnierze zaczną się różnić, mieć dostęp do wymyślnych perków, posługiwać się lepszymi karabinami. Każdy z graczy będzie mógł zapisać do trzech konfiguracji swojego wojaka.

Zipper obiecują grę dopieszczoną pod względem mechaniki rozgrywki, więc dajemy im kredyt zaufania, bo pomimo tego, że chcą przypodobać się też niedzielnym graczom, liczymy na porządną dawkę strzelania do tabunów przeciwników. 256 – zapamiętajcie tę liczbę i zawsze kojarzcie z MAG //**qsh**

mielu@neo-plus.pl

n(e)o comments

Na wstępie proszę o wybaczenie, że powracam na łamy N(e)o Comments z blogowymi wynurzeniami, ale właśnie zdałem sobie sprawę, jak niewiele wiecie na temat funkcjonowania NEO+, procesu powstawania pisma i problemów, jakie napotykamy co miesiąc od wielu lat. Nie zamierzam bynajmniej się żalić. Ot, pomyślałem, że podzielenie się z Wami „wiedzą tajemną" może być ciekawym doświadczeniem. Jeśli zechcecie więcej, dajcie znać na adres [faq@neo-plus.pl].

Zarzucano nam zbyt częste wspominanie o tym, jak bardzo ciężko pracujemy. Prawdą jest, że im bliżej deadline'u tym robi się goręcej, ale też po zamknięciu numeru mamy zazwyczaj kilka dni (czasami tydzień) wolnego, więc raczej nikt z nas nie uważa, że wypruwamy sobie flaki. Raz jest ciężko, raz łatwo – nic, czego nie da się przeżyć. Dlaczego pozwalamy sobie na wolne? Bo w zasadzie nie mamy co robić. Na początku każdego miesiąca absolutnie nic się nie dzieje w branży. Z utęsknieniem wypatrujemy kuriera z nową grą do recenzji albo wersją preview do testu. Czasami coś się trafi, jednak nie zmienia to faktu, że najważniejsze materiały zaczynają spływać w okolicach połowy miesiąca (dlatego wielkie dzięki niebiosom za E3 na początku czerwca). A gdy już zaczną, robią to z olbrzymim impetem, aż nie wiadomo, za co najpierw się zabrać.

W kwietniu też tak było. W tym samym tygodniu dostaliśmy materiały do artykułu o Assassin's Creed 2, prevkę Overlord 2 oraz demko inFamous, które – jak się okazało – kończyło się po dziesięciu minutach grania, więc musieliśmy poprosić Sony o udostępnienie innego kodu. Niby drobiazg, ale straciliśmy cały dzień – autor musiał dostać drugą wersję i ponownie zagrać. Dopiero wtedy zrobiliśmy screeny, które potrzebne są do zaprojektowania makiety. Autor dostaje wstępne wytyczne odnośnie długości tekstu, ale dopiero, gdy makieta jest gotowa, dowiaduje się dokładnie ile znaków ma tekst główny, ramki i podpisy do screenów. Później jeszcze trzeba tekst przeczytać, poprawić, wlać do makiety, ponownie przeczytać, wydrukować, znów go sprawdzić (na papierze łatwiej wyłapuje się błędy) i ponownie poprawić. Niby tylko jeden dzień opóźnienia, ale gdy jest blisko do deadline'u, można się zirytować. Zwłaszcza, jeśli to nie jedyna niespodzianka. Ja na przykład zachorowałem, przez co spóźniłem się „tylko" jeden dzień z raportem o Assassin's Creed 2...

Jednak nic nie przebije akcji z demem Final Fantasy XIII, które w ciągu doby przeleciało pół świata z Hong Kongu przez Dubai do Kolonii i stamtąd przyjechało do Warszawy, tylko po to, by na kolejną dobę utknąć u celników. W końcu dotarło do redakcji dzień i stówkę później. Zanim otrzymał je Fax, zrobiłem kilka (159...) screenów, a makieta powstała trochę po północy. Czy muszę dodawać, że deadline za dwa dni? Na szczęście Fax przyzwyczaił się już do szalonych końcówek. A może powinienem napisać po prostu „końcówek". Taka już specyfika naszej pracy. Jedyne, co możemy zrobić, żeby było lżej, to zamawiać teksty do stałych działów od autorów wspomagających – RETRO+, Kobiecym okiem o grach, felietony, FAQ, czasami trafi się coś do recenzji... Pamiętajcie, jeśli chcecie podrzucić komentarz na temat tego, co właśnie przeczytaliście, zróbcie to koniecznie na początku miesiąca. Potem może być za późno. ■■

INFO
DEVELOPER: HIGH VOLTAGE
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: 29 CZERWCA
KONSOLA: WII

THE CONDUIT

Pokaz sztuczek graficznych czy porządna strzelanina?

Mimo że The Conduit tworzy niedoświadczone studio, o grze jest głośno od dłuższego czasu. A odkąd Sega podjęła się dystrybucji, nawet głośniej. Wszystko dlatego, że twórcy przekonują, iż tworzą najbardziej zaawansowanego technicznie FPSa na Wii, a do tego potwierdzają to dowodami w postaci filmików. Do premiery pozostały już tylko dwa miesiące, a nam udało się położyć ręce na wciąż roboczej wersji, ale zawierającej prawie kompletny tryb dla samotnika. Problemy w postaci urywającej się muzyki czy wychodzenia poza planszę na pewno zostaną usunięte, ale trzon rozgrywki powinien pozostać bez zmian.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

The Conduit wpisuje się w główny nurt hollywoodzkich produkcji o złych kosmitach atakujących Ziemię. Gracz wciela się w tajnego agenta, nie zabraknie prototypowej broni i rządowych spisków. W zawiłości fabuły wprowadzają dialogi pomiędzy misjami i w sumie nie wiadomo, czy coś więcej. Liczę, że dojdą jakieś scenki na silniku gry, ponieważ akcja wydawała się póki co nieco pourywana – nie do końca wiedziałem, dlaczego kolejna misja zaczyna się w innym miejscu, niż kończy poprzednia.

Podstawą The Conduit nie jest na szczęście historyjka, ale strzelanie. Na drodze gracza stają zarówno kosmici, jak i zainfekowani żołnierze czy agenci; podobny podział dotyczy także pukawek: pociągnięcie i za ziemski, i za kosmiczny spust. Pozaziemskie fuzje oferują przy tym dwa rodzaje strzałów, co czyni je nieco ciekawszymi w obsłudze. Z drugiej strony wymiana ognia bywa naprawdę intensywna i w takich wypadkach strzela się akurat z tego, co jest pod ręką. Kosmici z reguły wychodzą z portali bądź kokonów, więc należy jak najszybciej je zlokalizować i zniszczyć, a potem wytrzebić niedobitki. Od czasu do czasu trafią się do zaciukania większe maszkary, ale nie ma tutaj żadnej reguły w postaci bossa na końcu poziomu.

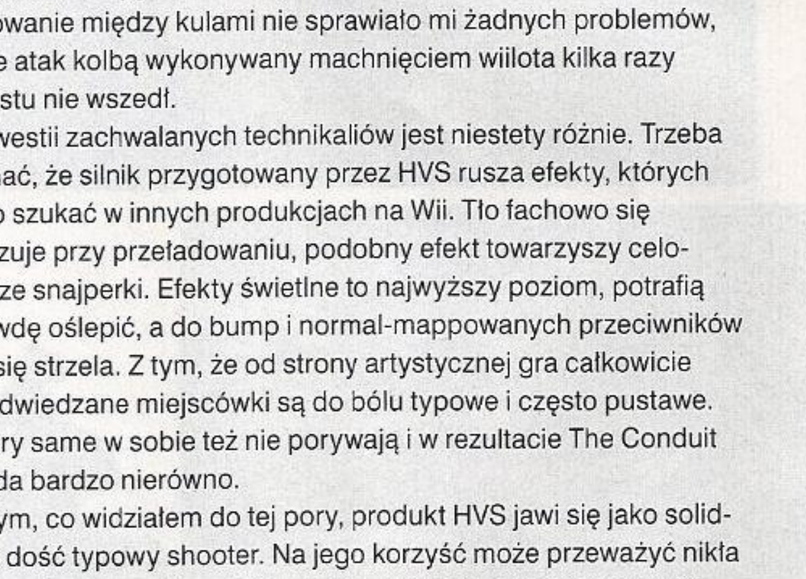
Momenty gorącej akcji przerywają segmenty, gdzie trzeba użyć ASE, czyli wielofunkcyjnej, lewitującej sfery, którą widzicie na screenach. Ten swego rodzaju skaner pozwala otwierać drzwi, znajdować sekretne przejścia (zainspirowane chyba Doomem) oraz detonować niewidoczne gołym okiem miny. Za jego pomocą zbiera się także porozrzucane po poziomach płyty kompaktowe, ale ich kolekcjonowanie w tej wersji jeszcze nic nie dawało.

ŁADNE I BRZYDKIE

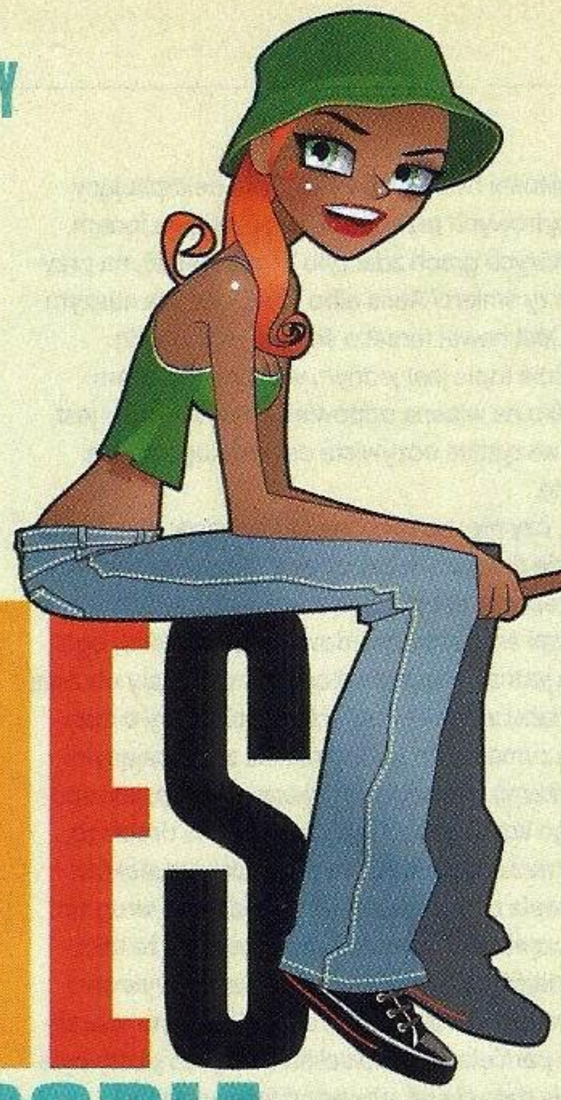
Autorzy chwalą się w pełni modyfikowalnym sterowaniem i nie przesadzają. Można ustawić czułość kontrolera na różnych osiach, a także dowolnie poprzestawiać HUD, łącznie z usunięciem wszystkich ikonek z ekranu. Ale nawet na domyślnych ustawieniach gra się bardzo wygodnie. Już po kilku minutach celowanie i lawirowanie między kulami nie sprawiało mi żadnych problemów, jedynie atak kolbą wykonywany machnięciem wiilota kilka razy po prostu nie wszedł.

W kwestii zachwalanych technikaliów jest niestety różnie. Trzeba przyznać, że silnik przygotowany przez HVS rusza efekty, których próżno szukać w innych produkcjach na Wii. Tło fachowo się rozmazuje przy przeładowaniu, podobny efekt towarzyszy celowaniu ze snajperki. Efekty świetlne to najwyższy poziom, potrafią naprawdę oślepić, a do bump i normal-mappowanych przeciwników fajnie się strzela. Z tym, że od strony artystycznej gra całkowicie leży, odwiedzane miejscówki są do bólu typowe i często pustawe. Tekstury same w sobie też nie porywają i w rezultacie The Conduit wygląda bardzo nierówno.

Po tym, co widziałem do tej pory, produkt HVS jawi się jako solidny, ale dość typowy shooter. Na jego korzyść może przeważyć nikła konkurencja na Wii, a także rozbudowany tryb rozwałki sieciowej, którego na razie nie dane mi było przetestować. Tak czy inaczje, początek wakacji razie wydaje się dobrym terminem na odparcie kolejnego najazdu obcych. //**Kaxi**



WSZYSTKICH HURTOWNIKÓW ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY



WYSYŁKA 24h

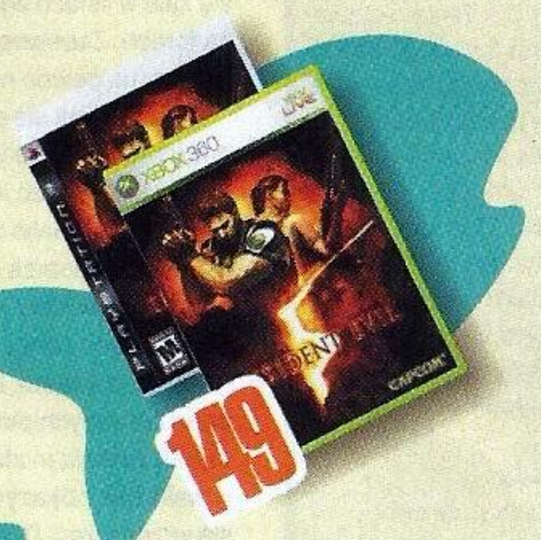
MADGAMES

KONSOLE GRY AKCESORIA

PS2 PS3 PSP X360 NDS WII

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

WYMIANA GIER I FILMÓW



DUŻY WYBÓR FILMÓW NA BLUE RAY

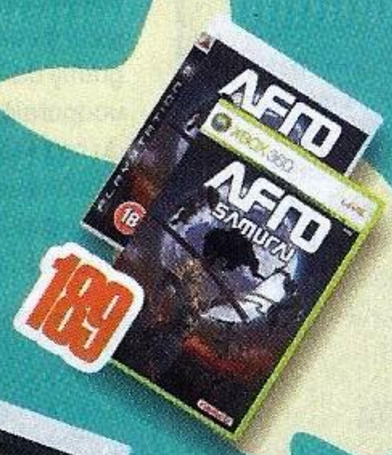
GRY NA PS3 I XBOX360 OD 20 ZŁ

GRY NA PS2 OD 20 ZŁ

GRY NA PSP OD 30 ZŁ

PS3 80GB 1299 ZŁ I RABAT NA GRY

PSP 3004 579 ZŁ



ALNIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA / 0 503 624 692 / 022 498 99 93

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

DOKTOR HOUSE NAPRAWI SONY

Adrew House został nowym szefem Sony Computer Entertainment Europe. To jedna z tych osób, dzięki którym marka PlayStation zdobyła rozgłos na całym świecie. Zobaczymy jak doświadczenie zdobyte przy promowaniu PS one i PS2 wykorzysta w pracy na nowym stanowisku. Życzymy szczęścia, będzie mu potrzebne.

KTO PAMIĘTA L.A. NOIRE?

Zaczęło się jeszcze w 2004 roku, studio Team Bondi ogłosiło wtedy, że pracuje nad grą finansowaną przez SCE America. Później okazało się, że L.A. Noire wyda jednak Rockstar. Gra miała ukazać się wyłącznie na PS3. Teraz okazuje się, że czarno-biała opowieść detektywistyczna, której akcja ma toczyć się w latach 40. w Los Angeles, trafi także na X360. Może być nawet na Wii, tylko żeby w ogóle ujrzała światło dzienne. Na E3 zobaczymy nowy zwiastun, być może nawet jakieś demo. W takim tempie gra ma szanse ukazać się w 2015, ale żeby nie było, że jesteśmy złośliwi, napiszemy krótko: naturalnie czekamy.

KOJIMA PRACUJE

Hideo Kojima przyznał, że choć Kojima Productions nie należy w całości do Konami, wciąż jest bardzo zależne od wydawcy, a ten naciska, żeby nowy Metal Gear Solid był świetną grą, a także, by pracował nad nią twórca serii. Wygląda na to, że mistrz nie ucieknie przed przeznaczeniem i podpisze się pod kolejnym MGSem. O grze będzie głośno na E3, tymczasem Hideo pyta fanów Zone of the Enders czy chcieliby zobaczyć trzecią część futurystycznych walk ogromnych mechów. To tylko zwykłe badanie, czy w ogóle jest na ten tytuł ciśnienie, ale jeśli okaże się, że tak, być może gra faktycznie powstanie. Chcieliby, chcieli.

SKAŻENIE WZRASTA

Kto by się spodziewał, że Bethesda spróbuje wycisnąć z marki Fallout wszystkie soki. W przyszłym roku na Xboxa 360 i PlayStation 3 ukaże się nowa gra z serii zatytułowana Fallout: New Vegas. Akcja ma toczyć się w miejscówkach znanych z pierwszych dwóch kultowych części serii, ale nie będzie to kontynuacja, ani spin-off w stylu Tactics czy Brotherhood of Steel. Grę tworzy Obsidian, developer mający na koncie Alpha Protocol i drugą część KOTORa, więc o wysoką jakość jesteśmy spokojni.

SONY NA E3

Microsoft nie zdradza, co pokaże podczas wystawy w Los Angeles, a Sony tymczasem chętnie podaje tytuły gier, które ma zamiar zaprezentować. Są to White Knight Chronicles, Heavy Rain, MotorStorm: Arctic Edge, Jak & Daxter: The Lost Frontier, SOCOM Fireteam Bravo 3 i Uncharted 2: Among Thieves. To nie wszystko, ale koncern nie chce zdradzać wszystkich tajemnic. Jak odpowie MS? Okaże się na początku czerwca.

Ci bezlitośni twardziele z rozkoszą dekapitujący setki cyfrowych przeciwników opisują na forach, przy których grach zdarzyło im się płakać, na przykład przy śmierci Aeris albo The Boss. Na naszym forum jest nawet temat o śmierci ulubionych bohaterów. Oczywiście topic jest jednym wielkim spoilerem i wchodzi się doń tylko na własną odpowiedzialność – niby jest to jasne, jednak nie wszystkie oczywiste oczywistości są dla wszystkich oczywiste.

Czy tego chcemy, czy nie, bardzo często zżywamy się z bohaterami i wtedy właśnie poligony widoczne na ekranie przestają być tylko graficzną reprezentacją kodu, a stają się czymś (wręcz kimś!) bliższym. Brzmi śmiesznie, nerdowato, geekowato, ogólnie niedorzecznie, a jednak większości osób, które miały dłuższą styczność z jakimiś fabularnymi grami (nie ma tu mowy o mahjongach, czy innych zumach, bo trudno płakać za znikającymi klockami czy kuleczkami), zdarzyło się wkurzyć na los, jaki spotkał bohatera lub jego kompanów. Czasem chodzi o drobiazg, na przykład postać traci umiejętność wyprowadzania ataków, którymi najlepiej dawała radę co bardziej upierdliwym wrogom. Gdy bohater ginie, często jest nam po prostu szkoda, że taka miła osóbka musi odejść. Co się wtedy robi? Kiedyś wylewało się żale w listach wysyłanych do NEO+, a teraz to samo robi się na forach. Zapewne pamiętacie jak pisaliście listy lub posty pytając, czy na pewno nie dało się poprowadzić fabuły inaczej.

Dlaczego tak się dzieje? Dlaczego przywiązujemy się do kogoś/czegoś, skoro wiemy, że tak naprawdę to wszystko bujdy, a wirtualna postać jest równie rzeczywista jak ja w różowym? Wystarczy udzielić odpowiedzi na inne pytanie – a jak niby ma nam się dobrze grać, jeśli nie wczujemy się w klimat? Gry, podobnie jak filmy, wciągają, zmuszają niekiedy do refleksji, a ze względu na to, że dodatkowo kierujemy działaniami naszego bohatera, lepiej się z nim identyfikujemy. Swego czasu, przy pierwszych podejściach do Tenchu 2 (kto nie grał, ten trąba!) Kleksia miała serce w gardle, że ją ktoś zobaczy, a jak już w wskaźnik pokazywał żółty pulsujący trójkącik, to chciało jej się wrzeszczeć. Dobrze wiedziała, że najwyżej będzie musiała walczyć, albo zaczynać misję od początku, jeśli zadanie polegało na tym, by nie dać się zauważyć. Nic strasznego, a jednak wczuła się niesamowicie, a ja (LL) miałam ubaw po pachy patrząc na jej wyczyny.

Czasem gracze próbują wzmocnić doznania płynące z gry, czyli „podkręcić klimat". Weźmy na przykład horrory. Kto nie próbował przechodzić Silenta czy Residenta po ciemku ze słuchawkami na uszach? No właśnie, ze strachu pełne gacie, ale heja, gramy dalej! Ktoś kiedyś nawet napisał, że na to nie można się uodpornić, a jedynie uzależnić. Coś w tym jest, skoro bez względu na płeć zasiadamy do kolejnej partii, pomimo problemów z zaśnięciem (bo zwykły szczek okolicznego Burka budzi niepokój, gałęzie rzucają złowieszcze cienie, a pod prysznicem coś wychodzi ze ściany).

KOBIECYM OKIEM O GRACH

Gracze – twardzi kolesie/kolesiówy (macho/chicas con cojones) godzinami rozpracowujący kolejne tytuły, tam zaś hektolitry krwi, brak litości dla pikselowatych przeciwników, wojna, śmierć, pożoga, bla, bla, zaś w tle... Łzy. Ludzkie łzy. Ba, rzekłoby się „graczowskie" (?) łzy. I śmiech. I spore emocje.

Kleksandra & Lady Luck

JAK DOBRZE MIEĆ PIKSELA

Nie zawsze stajemy się kierowaną przez nas postacią. Ona może stać się naszym kumplem („Idź, Rikimaru, ino się w dziurę nie wpiernicz!"). Dlaczego? Bo podoba nam się jej design, jej zachowanie, może także głos, bo kogoś nam przypomina, albo właśnie z nikim się nie kojarzy (z tym ostatnim jest problem, bo żyjemy w erze, w której „wszystko już było"). Kiedy tej postaci dzieje się coś złego, przeżywamy to razem z nią. No bo jak tak można potraktować wioskę? Cholerni meksykańscy bandyci... SPARTAAAA!!!!

A najgorzej, jak naprawdę bohaterowi dzieje się coś złego. Nawet jeśli znamy zakończenie i wiemy, że zginie (bo to np. prequel), łezka i tak kręci się w oku i myślimy: „to nie tak miało być", albo: „Zabili go, szmaciarze...".

Gracz przez zwykły sentyment może się zżyć z postacią nawet zupełnie niehumanoidalną. Na przykład my zawsze w Wielką Sobotę gramy w Crasha Trzeciego. Tego z poczciwego szaraka, bo prawie dziesięć lat temu grałyśmy w niego pierwszy raz i tak nam się wkręcił (kwadrat, kwadrat hehe), że teraz to już tradycja. I kochamy rudego kurokrada z rodu Bandicootów, bo dzięki wspomnieniom jest niesamowicie pozytywny i sympatyczny. To znaczy Crash jest pozytywny i sympatyczny nawet i bez tego, ale wspomnienia plus sentyment sprawiają, że grzeje on specjalne miejsce w naszej osobistej loży pociesznych rozrabiaków.

Albo zupełnie nieznacząca, różowa postać zwana Pretty w mocarnej grze Bomberman: Hardball, która dzięki znajomej (pozdro Rycha!) jest symbolem niekontrolowanej destrukcji. Wystarczy, że spojrzymy na to różowe coś z żółtym serduszkiem na czole, a uśmiechamy się na wspomnienie okrzyku: „Rycha ma bombę!". I już, gotowe, prosty wirtualny ludek stał się nam bardzo bliski. Chcemy tego czy nie, w końcu mózg spłata nam figla i sprawi, że zapałamy sympatią do zbitków trójkątów; będziemy śmiać się z nimi, płakać z nimi i razem z nimi rozwalać te diabelne skrzynki. Kwadrat, kwadrat i do przodu! ■

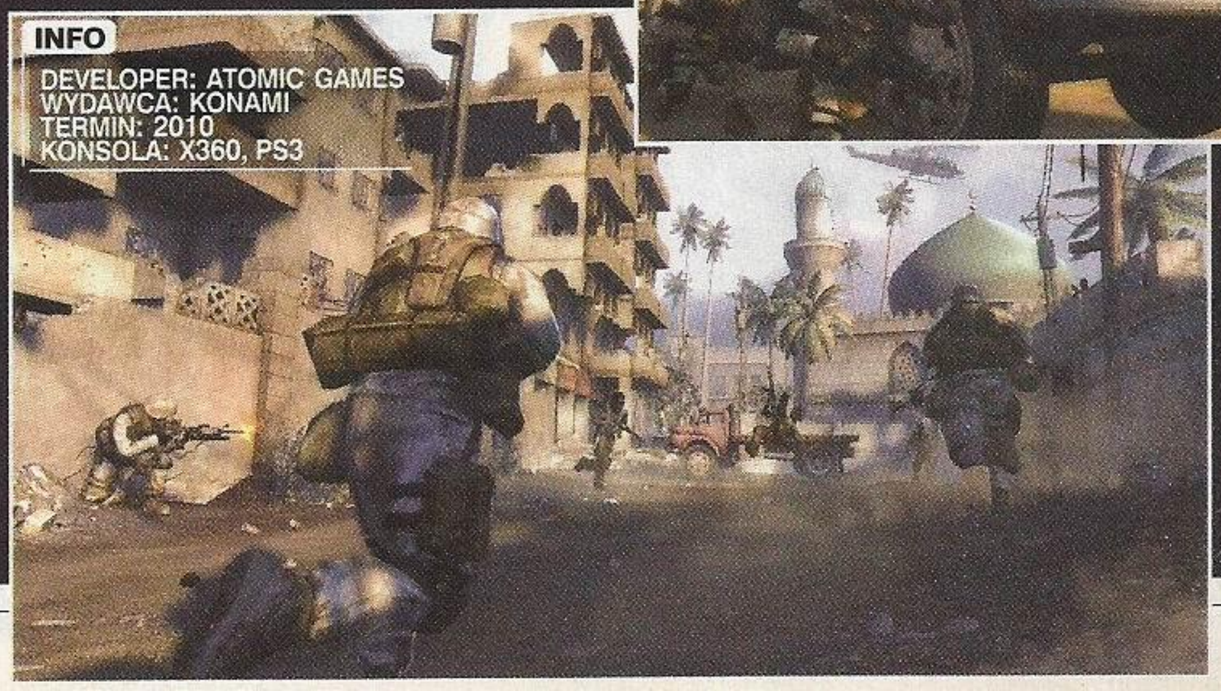
Kleksandra i Lady Luck są zaprzyjaźnionymi z redakcją dziewczynami grającymi na konsolach. A przy okazji siostrami.

SIX DAYS IN FALLUJAH

Wycieczka do Iraku, bynajmniej nie turystyczna

Gry o drugiej wojnie światowej z pewnością nie przestaną powstawać i bardzo dobrze, ale na szczęście Call of Duty: Modern Warfare pokazało, że developerzy nie muszą ograniczać się do największego konfliktu zbrojnego w dziejach ludzkości. Atomic Games, mający na swoim koncie między innymi Close Combat: First to Fight, zmierzają zatem ze swoją najnowszą propozycją do Iraku, gdzie w 2004 roku miała miejsce jedna z najkrwawszych bitew w tej wojnie – starcie o tytułowe miasto Fallujah (Al-Falludża). Autorzy twierdzą, że chcąc uczynić zabawę jak najbardziej realistyczną, przestudiowali setki dzienników wojennych i zdjęć, a także wysłuchali kilkudziesięciu marines, którzy opowiedzieli jak to naprawdę wyglądało.

Oparta na autorskim silniku gra pozwoli na totalną rozwałkę otoczenia – dosłownie wszystko, co znajduje się na mapie, da się zrównać z ziemią, choćby za pomocą ładunków wybuchowych. Sama rozgrywka prowadzona będzie z perspektywy trzeciej osoby, z widocznym na ekranie bohaterem. Wiadomo też, że energia będzie regenerować się sama. Nie wiadomo za to nic na temat ewentualnego systemu osłon, ani o tym, czy w ukończonej grze pojawią się pojazdy mechaniczne. Na tym etapie prac grafika nie zaskakuje, a wręcz rozczarowuje – odzwyczailiśmy się od kanciastych opon samochodów, ale autorzy mają jeszcze mniej więcej rok na dopracowanie szczegółów. Swoją drogą ciekawe w jaki sposób Amerykanie przedstawią ze swojej perspektywy wojnę z Irakijczykami – mamy szansę na liźnięcie ich propagandy. O ile gra będzie nią przesiąknięta. ■■



INFO
DEVELOPER: ATOMIC GAMES
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: 2010
KONSOLA: X360, PS3

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

GBA SP BRIGHTER 329,-

NINTENDO DS LITE 499,-

PSP 3000 599,-

PS2 SLIM 399,-

NINTENDO WII 969,-

PS3 80GB 1339,-

XBOX360 ELITE 1199,-

XBOX360 60GB 969,-

XBOX360 ARCADE 729,-

PSP/NDS duży wybór gier

od 89

199

175

149

179

179

199

nowość

NINTENDO DS 799

165

179

189

TEL

189

189

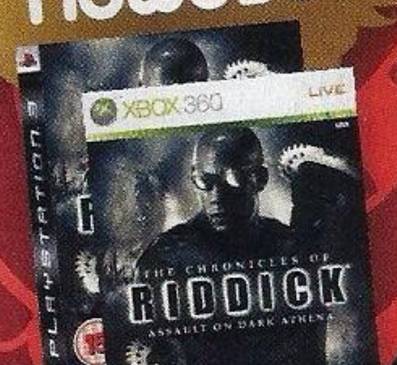
149

149

159

139

nowość



189

extracena

179

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

ELECTRONICDREAMS

www.electronicdreams.pl

RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl

Zapraszamy hurtowych odbiorców z całej Polski

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KOLOSY W KINIE

Shadow of the Colossus doczeka się filmowej adaptacji. Byłaby to doskonała wiadomość, gdyby nie fakt, że scenariusz ma napisać człowiek odpowiedzialny za skrypt do gniota, jakim okazał się Street Fighter: The Legend of Chun-Li. To jakieś totalne nieporozumienie, choć ów niegodziwiec prosi, żeby dać mu szansę i zapewnia, że stanie na wysokości zadania. A mamy inne wyjście?

NIGDY NIE MÓW NIGDY

Twitter to takie śmieszne narzędzie służące ludziom do lansowania się krótkimi notkami, w których wyjawiają fragmenty firmowych tajemnic. Szef 3D Realms ostatnio ciągle pisze o tym, jak płynnie idzie praca nad Duke Nukem Forever i nawet twierdzi, że do ukończenia gry pozostało bardzo mało czasu. To dobra wiadomość, recenzja nowych przygód Duke'a już za osiem, może dziewięć lat.

PONAD KRYZYSEM I NUDĄ BRANŻY

Michel Ancel coraz chętniej mówi o kontynuacji Beyond Good & Evil. Druga część będzie bezpośrednim sequelem przygód słodkiej Jade i świniaka Pey'ja. Pojawi się sporo znanych (tej grupce dziesięciu fanów) postaci, bez których gra straciłaby swój niepowtarzalny urok. Ancel droczy się z fanami mówiąc, że tworząc BGE musiał zrezygnować z wielu rewolucyjnych patentów, bo PlayStation 2 miała zbyt mało mocy, żeby mógł zrealizować na niej swoją wizję. Teraz mocy ma pod dostatkiem i na pewno ją wykorzysta. Drań nie chce powiedzieć co ma na myśli, ale trzeba przyznać, że wie co powiedzieć, żebyśmy chcieli czekać na jego grę. Szpieg podrzucił nam informację, że BGE2 zostanie zaprezentowana jeszcze w tym roku (najprawdopodobniej na E3), ale na pewno nie ukaże się przed 2010. Czekaliśmy długo, więc możemy poczekać jeszcze kilka miesięcy – prawda? Oby było warto...

WIĘCEJ KARAOKE

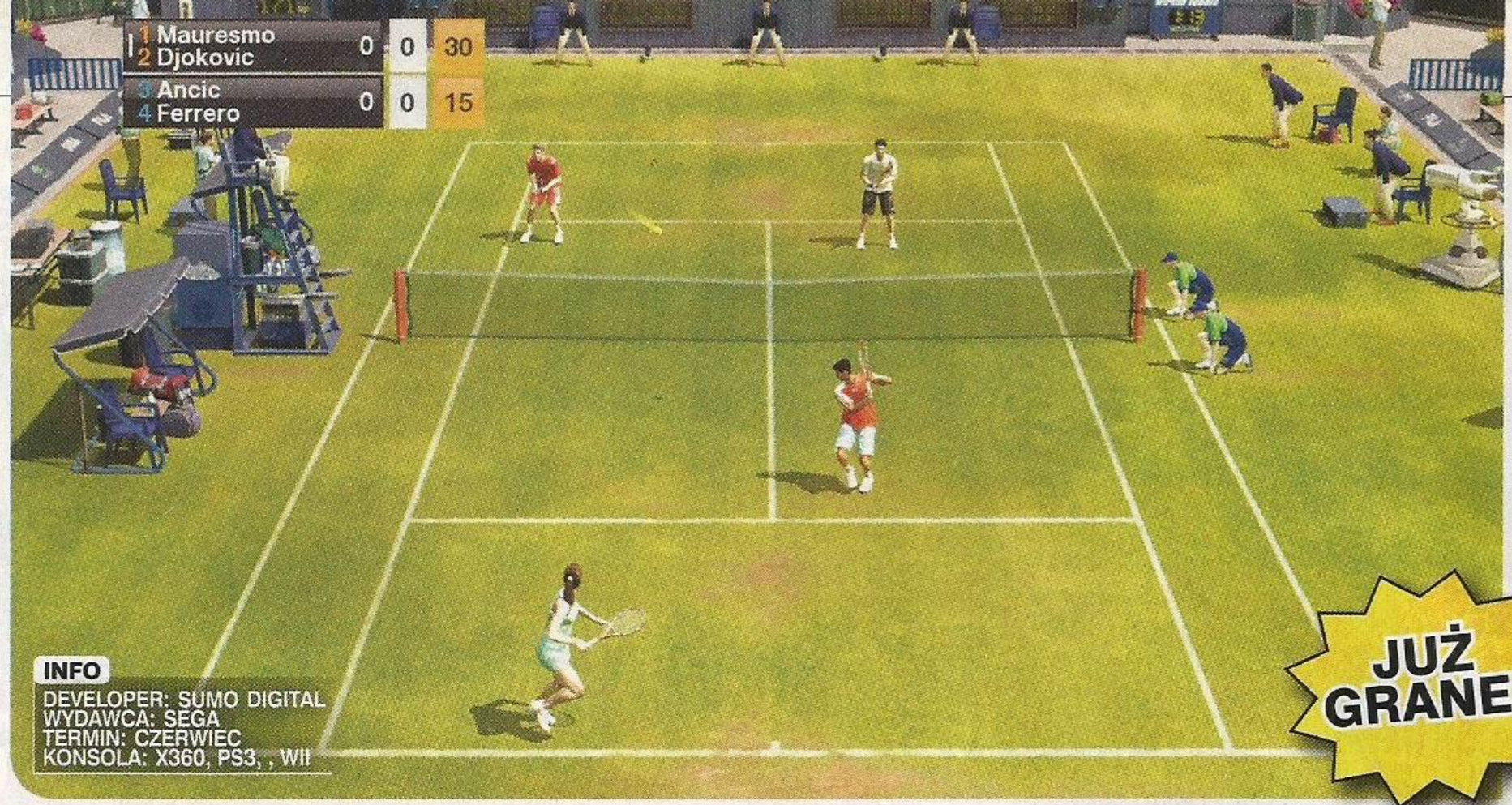
Konami zapowiada na koniec roku Karaoke Revolution w wersji na PS3, X360 i Wii. Warto wspomnieć, że gry z tej serii na PS2 cieszą się olbrzymią popularnością w USA, gdzie Konami przygotowało wiele zestawów utworów z najpopularniejszego za Wielką Wodą gatunku muzycznego – Country. Firma zapowiada 50 piosenek i tryb dla 16 graczy. Ciekawe, jak to ostatnie może się udać?

PIEKŁO NA PSP

Potwierdzono, że Dante's Inferno zmierza również na PSP. Gra, o której szerzej pisaliśmy w marcowym numerze, ukaże się jednocześnie na wszystkie platformy w 2010 roku.

GRANDIA ONLINE

Tak, to nie żart – kolejny japoński erpeg przymierza się do zaistnienia w sieci. Grandia Online szykowana jest wyłącznie na PlayStation 3, a jej sprzedaż będzie odbywać się tylko przez PlayStation Network.



JUŻ GRANE!

VIRTUA TENNIS 2009

Nie zmienia się tego, co jest bardzo dobre

Wskażcie dwie duże (znaczące) różnice pomiędzy pierwszą a drugą częścią Virtua Tennis. Potraficie? Bo ja niespecjalnie. Być może pamięć już nie ta, ale obie gry wydają mi się niemal identyczne. Co innego VT3, na które trzeba było czekać aż sześć lat. Nowa grafika, zmodyfikowane sterowanie, inne serwy, naturalne i płynne ruchy zawodników, wszystko to sprawiło, że seria mocno zmieniła się od debiutu na Dreamcaście. Minęły kolejne dwa lata, a SEGA wraca do polityki sprzed dekady i wydaje niemal tę samą grę, delikatnie przemodelowaną. VT2009, to taki Virtua Tennis 3: Special Edition, z pięcioma dodatkowymi mini-grami, poprawionymi kilkoma błędami oraz, podobno, sensownym trybem online, którego niestety zabrakło w testowej wersji gry.

Autorzy wzięli sobie do serca krytykę i zmienili element, na który najbardziej narzekali fani – przeklęte rzucanie się zawodników do piłki. Jestem gotów powiedzieć, że całkiem go wyeliminowali, bo rozegrałem dobrych kilkadziesiąt meczy i ani razu nie widziałem, żeby komuś przyszło do głowy rozpaczliwie wyciągać się na korcie niczym bramkarz przy obronie karnego. Zawodnicy jakoś radzą sobie z odbijaniem trudnych piłek, mają oczywiście problem z odzyskaniem równowagi, ale teraz przynajmniej po rozpaczliwej interwencji jest spora szansa wrócić do gry. Aż musiałem przemyśleć dotychczasową taktykę, gdy okazało się, że rywal nie przewracał się, tylko dalej walczył o punkt. Zmianie uległy również loby. Choć wciąż łatwo narazić się na kontrę, jest w ogóle sens próbować takiego zagrania. W Virtua Tennis 3 trzeba było zapomnieć o przerzucaniu piłki nad rywalem.

Nowe mini-gry, polegające między innymi na odbijaniu pożywienia na drugą stronę kortu, by trafiło do właściwego zwierzęcia (Zoo Feeder), nie są żadną rewelacją. Wciąż chodzi o naukę posyłania piłki we wskazany punkt kortu. Ciekawie zapowiada się tryb online, mecze z żywym przeciwnikiem rozegrane w trybie „tournament" będą zaliczane do turnieju, da się więc rozegrać kilka spotkań z konsolą, a walkę o najważniejsze trofea kontynuować w sieci. Miałem przyjemność testować również wersję na Wii, ale niestety nie mamy jeszcze w redakcji MotionPlusa, nakładki do wiilota zwiększającej czułość kontrolera. Dopiero gdy położymy na niej ręce, będzie okazja przekonać się, czy SEGA dobrze zrobiła opierając sterowanie wyłącznie na ruchach rąk. Nie trzeba wciskać żadnych przycisków. Na razie systemowi zdarzało się źle zinterpretować moje wymachy, ale być może jest to także wina wersji testowej. Okaże się w czerwcu, gdy gra trafi do sklepów. ■■

Virtua Tennis na Wii prezentuje się bardzo ładnie, postacie poruszają się tak samo, jak na dużych konsolach. W wersji na PS3 i X360 można ustawić kamerę za plecami zawodnika. Na easy nawet udało mi się wygrać mecz. Tenis w wersji Libero Grande? Zabawna akcja.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

Okazja, by zobaczyć Kapitana Amerykę żywego

Steve Rogers to najgłośniejsza ofiara ostatniej wojny pomiędzy superbohaterami (Civil War). Wojny, w której nareszcie gracze będą mogli wziąć czynny udział. W końcu ktoś rozsądny podjął decyzję o zaprzestaniu wałkowania w kółko tych samych historii („narodziny" Spider-Mana, początki X-Menów i ich walka z Magneto, itp.). Zamiast tego skupiono się na w miarę aktualnych wydarzeniach ze świata Marvela.

Gracze zdecydują czy dołączą do ekipy Iron Mana popierającego pomysł spisu powszechnego superbohaterów, czy staną po stronie ochrony tożsamości herosów, jak to uczynił Steve Rogers. Fabuła będzie luźno nawiązywać do tamtych wydarzeń, tylko najważniejsze postacie sporu zostaną na sztywno przypisane do konkretnej frakcji. Pozostałych bohaterów gracze dobiorą sami, więc Spider-Man będzie miał okazję zrehabilitować się od początku zaczynając walkę u boku Kapitana Ameryki.

Ultimate Alliance pozostanie wierny tradycjom zapoczątkowanym w X-Men: Legends. W singlu gracze pokierują czteroosobową grupą herosów, pomiędzy którymi będą błyskawicznie przełączać się w dowolnym momencie. Radosną sieczkę uprzyjemnią ataki drużynowe. Na przykład Thor strzeli błyskawicą w tarczę Kapitana Ameryki, co spowoduje rozszczepienie pioruna i porażenie prądem wszystkich wrogów dookoła. W sumie tak zwanych 'Fusion moves' będzie ponad dwieście pięćdziesiąt, więc obijanie gąb powinno być sycące. Zwłaszcza, że nie zabraknie opcji zabawy online w kooperacji z trzema innymi graczami. Powtórka ze śmierci Rogersa jesienią, tylko na kanale konsolowym. Zapraszamy. ■■

Zmieniony system rozwoju postaci sprawi, że herosi rzadko biorący udział w walkach staną się słabsi od swoich bardziej aktywnych kompanów. Trzeba będzie grać wieloma bohaterami.

- transport GRATIS dla zamówień >300zł
- ponad 5000 produktów w ofercie
- największy wybór gier we Wrocławiu!
- wysyłkowa WYMIANA GIER na konsole

TEl. (71) 374 26 17

pon-pt.10-18, sob.11-16

http://sklepgekon.pl

WROCŁAW, pl.Nowy Targ 28

GEKONI warkot

NIEDZIELA 15:00

91,6 FM

"GEKONI WARKOT"

nowa audycja o grach na konsole
Słuchaj nas w każdą niedzielę o godz.15
w Akademickim Radiu LUZ (radioluz.pwr.wroc.pl).

Sony PlayStation 3 (NOWA) 80-250GB

Konsola najnowszej generacji o niespotykanych dotąd możliwościach. Zestaw zawiera konsolę, bezprzewodowy kontroler, okablowanie.

Microsoft Xbox 360 (NOWY)

konsola, pad bezprzewodowy, kabel do TV, dysk twardy lub karta pamięci, 3 lata gwar. Microsoft. Dostępne wersje: Arcade, Premium, Elite. Technologia 65nm.

Nintendo Wii + gra

Zestaw zawiera ko[illegible] 2 kontrolery 'Nun[illegible] Wii-lot), gry Wii Sports, zasilac[illegible]

Sony PS[illegible]Lite 2000/30[illegible]

konsola, ładowarka, akumulator Wbudowane wyjście do TV, interfejs WiFi, czytnik pyt UMD, współpracuje z pamięciami Flash MS PRO Duo.

Nintendo Dual Screen Lite (różne kolory)

Lżejszy o 40% od poprzednika, mocniejsze podświetlenie LCD, dotykowy ekran, nowe wzornic-

NOWOŚCI

PS2

PS3

XBOX 360

PSP

NDS

Aktualne ceny znajdziesz na WWW.SKLEPGEKON.PL

Przy nas się rozgrzejesz!

Ogłoszenie nie stanowi oferty handlowej w myśl przepisów Kodeksu Cywilnego. Regulamin sklepu znajduje się na stronie internetowej.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

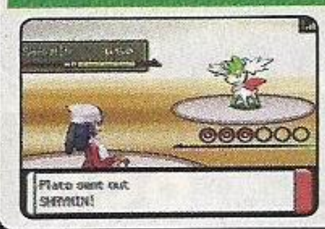
JAPONIA

1	Kidou Senshi Gundam: Senjou no Kizuna	PSP	Namco Bandai
2	Sengoku Basara Battle Heroes	PSP	Capcom
3	Mario & Luigi 3	NDS	Nintendo
4	Monster Hunter Freedom 2nd G	PSP	Capcom
5	Makai Senki Disgaea 2 Portable	PSP	Nippon Ichi
6	Powerful Pro Baseball 2009	PS2	Konami
7	Super Robot Wars K	NDS	Namco Bandai
8	Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator	NDS	Konami
9	Warriors Orochi Z	PS3	Koei
10	Pro Baseball Famista DS 2009	NDS	Namco Bandai

▶ **To był dobry miesiąc dla Sony, gry na ich konsole sprzedawały się w Japonii wyjątkowo dobrze. Mocno trzyma się PSP, ale nie od dziś wiadomo, że mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni uwielbiają przenośne konsole. Ktoś kupił te 100 baniek DSów i 50 milionów PSP.**

USA

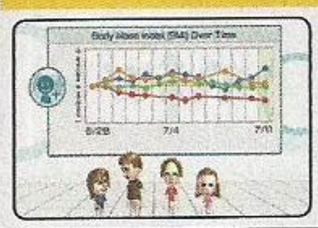
1	Pokemon Platinum	NDS	Nintendo
2	Guitar Hero: Metallica	Multi	Activision
3	Resident Evil 5	Multi	Capcom
4	Wii Sports	Wii	Nintendo
5	Wii Fit	Wii	Nintendo
6	Guitar Hero: World Tour	Multi	Activision
7	Call of Duty: World at War	Multi	Activision
8	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
9	Wii Play	Wii	Nintendo
10	WWE Legends of WrestleMania	Multi	THQ



▶ **To nie jest żart, Pokemony podbiły Amerykę. Szkoda, że nie Chinatown Wars. Marne wyniki sprzedaży kieszonkowego GTA zaskoczyły wszystkich. Czyżby na DSie faktycznie nie było miejsca dla gier dla dorosłych? Stawkę zamyka WrestleMania. Nic dziwnego, to USA.**

UK

1	Wii Fit	Wii	Nintendo
2	Resident Evil 5	Multi	Capcom
3	FIFA 09	Multi	EA
4	The Godfather II	Mulit	EA
5	Professor Layton and the Curious Village	NDS	Nintendo
6	Call of Duty: World at War	Multi	Activision
7	Street Fighter IV	Multi	Capcom
8	Mario & Sonic at the Olympic Games	DS/Wii	SEGA
9	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
10	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo



▶ **Wii Fit od kilkunastu tygodni znajduje się w czołówce. Brytyjczycy chyba wolą kupić grę i powyginać się na Balance Boardzie niż zapisać się na siłownię lub aerobik. W kwietniu niewiele się działo, więc brytyjskie Top 10 też wypada przerażająco nudno.**

POLSKA (Ultima)

1	Fight Night Round 4 (preorder)	Multi	EA
2	Haze	PS3	Ubisoft
3	Resident Evil 5	Multi	Capcom
4	Halo 3	X360	Microsoft
5	Grand Theft Auto IV	Multi	Rockstar
6	Pro Evolution Soccer 2009	Multi	Konami
7	Guitar Hero: Metallica	Multi	Activision
8	Gears of War 2	X360	Microsoft
9	Harry Potter i Książę Półkrwi (preorder)	Multi	EA
10	Prototype (preorder)	Multi	Activision

▶ **Preordery, platyny, przeceny. Zaraz, chyba już raz o tym pisaliśmy. Nie ma się czemu dziwić, nie ukazała się praktycznie żadna gra warta uwagi, może poza GH: Metallica, które jak widać znalazło się w zestawieniu. Nadrabiamy więc zaległości i czekamy na nowości.**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

ŚPIEWAJ BEZ KABLI

Lada dzień powinien ukazać się patch do xboksowych wersji Guitar Hero: Metallica i Rock Band 2, dzięki któremu obie gry będą obsługiwać bezprzewodowe mikrofony z Lips. A skoro tak, podejrzewamy, że podobnie stanie się w przypadku wersji na PS3 i nowych majków do SingStara.

PRO EVO W KOŃCU PRO

Konami zapowiada rewolucyjne zmiany w Pro Evo 2010, najwięksi fani w ogóle ich nie chcą, a Seabass sam nie wie, jak z tego zamieszania wyjść obronną ręką. W skrócie – poprawione zostanie absolutnie wszystko. Począwszy od grafiki, animacji ruchów zawodników, bardziej zróżnicowanych reakcji widzów na wydarzenia na boisku, po nowe zagrywki, świetną SI obrońców i sędziego oraz całkowicie zmieniony sposób wykonywania rzutów karnych. W końcu da się grać online bez lagów, Konami obiecuje także sporo DLC. Co z tych zapowiedzi wyniknie i jak zaprezentuje się PES po liftingu w starciu z kolejną FIFĄ, okaże się jak zwykle jesienią. Jedno jest pewne, Pro Evo już nigdy nie będzie takie samo. I dobrze.

TO YU JEST KONIEC

Yu Suzuki, wielki twórca Virtua Fighter i Shenmue przestał być jedną z czołowych postaci w Sedze. Pozostaje w firmie, ale wygląda na to, że powoli mistrz przechodzi na emeryturę. Wielka szkoda, choć wciąż naiwnie wierzymy, że kiedyś ujrzymy zakończenie przygód Ryo Hazukiego. Swoją drogą, mieliście kiedyś ochotę zaspoilerować komuś zakończenie filmu? Pomyślcie jak musi czuć się Suzuki-san przez lata zmuszony do milczenia na temat ostatecznej konfrontacji Ryo z Lanem-Di. Nie zazdrościmy i dlatego zrozumiemy, jeśli nie wytrzyma i wyjawi sekret. Oby zrobił to jak najszybciej.

SZALONY ŚWIAT SEGI

Jak dotychczas MadWorld sprzedaje się bardzo słabo, choć Kaxi twierdzi, że nie ma czym się przejmować, bo z grami na Wii jest tak, że z półek znikają powoli, ale regularnie i ich sprzedaż dobija w końcu nawet do miliona. Jego spokój podziela Sega, „Niebiescy" są zadowoleni z wyników przygód Jacka rzeźnika i jeśli gracze wykażą zainteresowanie, jest duża szansa, że powstanie sequel.

MOTIONPLUS TUŻ, TUŻ

Nintendo chciało wydać nakładkę na wiilota Wii MotionPlus wraz z grą Wii Sports Resort, co zapewne przełożyłoby się na jej kosmiczną sprzedaż, ale zgodziło się wcześniej wypuścić urządzenie na rynek. Ninty ugięło się pod naciskami EA i SEGI, które przygotowały już gry obsługujące nakładkę i są gotowe wydać je na początku czerwca. Właśnie wtedy ukaże się MotionPlus, a Ninty zarobi miliony dolarów na czymś, co od początku powinno znaleźć się w wiilotach.

INFO
DEVELOPER: TRI-ACE
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: JESIEŃ 2009
KONSOLA: X360, PS3

END OF ETERNITY

Królem będzie, kto na wieżę Bazel wejdzie

Star Ocean, Valkyrie Profile, Infinite Undiscovery to gry/serie, za którymi stoi developer tri-Ace. Wszystkie zostały wydane w Japonii przez Square-Enix (wcześniej przez Enix), obie firmy najwyraźniej bardzo się lubią, bo współpracują ze sobą od czternastu lat. A przynajmniej lubiły się do tej pory, nastał jednak czas małego rozłamu i tri-Ace próbuje współpracy z innym wydawcą. Padło na Segę, która jesienią wyda End of Eternity, tworzonego przez „trzy asy" na PS3 i Xboxa 360.

Akcja ma toczyć się w przyszłości, w mieście Bazel (lub Burzel, jeszcze nie podano oficjalnej pisowni). Ta nietypowa metropolia znajduje się ogromnej wieży sięgającej aż do nieba. Dlaczego ludzie dali się w niej zamknąć? Wygląda na to, że jest to jedyne miejsce nadające się do życia – cała planeta (Ziemia?) została skażona i każdy, kto opuści wieżę natychmiast umrze. Przynajmniej władze chcą, żeby tak myśleli mieszkańcy. Ludzie przyzwyczaili się do fikcyjnego życia pod czujnym okiem Wielkiego Brata, wszyscy wyznają jedną religię dającą władzę niejakiemu Kardynałowi.

Na dolnych piętrach wieży mieszkają biedni, a ubóstwo sprzyja wzrostowi agresji, dlatego drogi na szczyt pilnują żołnierze. To z nimi walczyć będą bohaterowie End of Eternity. Całkiem egzotyczna z nich paczka. Dwudziestosześcioletni Vashyron to były żołnierz prowadzący agencję najemników, siedemnastolatek Zephyr jest jego pracownikiem i jak sam o sobie mówi – to, że żyje jest dowodem na nieistnienie boga. Jedyna kobieta w towarzystwie jest wynikiem eksperymentów przeprowadzanych potajemnie przez władze. Jej kryptonim to Test Subject #20 (lub Experiment 20). Uciekła z laboratoriów, gdy odkryła, że została stworzona tak, by umrzeć w wieku dwudziestu lat.

Ta wesoła gromadka spróbuje wdrapać się na szczyt wieży. Po mieście będziemy poruszać się niczym w grze strategicznej, po polu podzielonym na kwadraty. Gdy odpali się losowa walka, kamera pokaże wydarzenia zza pleców jednego z bohaterów, ale będzie można się między nimi przełączać. Pojedynki mają toczyć się głównie w czasie rzeczywistym, jednak da się zatrzymać akcję, by przemyśleć taktykę, w spokoju uleczyć się i przygotować atak. Trochę jak w Parasite Eve z PS one. Osobom, które nie pamiętają tamtej gry, powiemy tylko, że system walki był jej najmocniejszym elementem.

Premiera End of Eternity jesienią, na pewno jeszcze o niej usłyszymy podczas E3 lub Tokyo Game Show 2009. ■■

□ **Japończycy lubią mieszać ze sobą klimaty fantasy, cyberpunka i streampunka. Przy odrobinie szczęścia Bazel ma szansę stać się drugim Midgarem z FF VII.**

R2pol.com

Skup - Sprzedaż - Wymiana – takich cen nie ma nikt!

Playstation 3

Guitar Hero: World Tour - 899,99
Time Crisis 4 + GUN - 299,99
Singstar 2 + mikrofony - 209,99
Motorstorm: Pacific Rift - 209,99
Eye of judgement + kamera - 249,99

PSP

EchoChrome - 89,99
Patapon - 119,99
Ridge Race 2 - 49,99
Teken DR - 59,99
Secret Agent Clank - 119,99

Playstation 2

God of War 2 - 59,99
EyeToy Play 3 + kamera - 119,99
SingStar Wakacyjna Impreza + mikrofony - 189,99
Ratchet 3 PL - 49,99
Spiderman Web of Shadows - 139,99
Fifa 2009 - 119,99

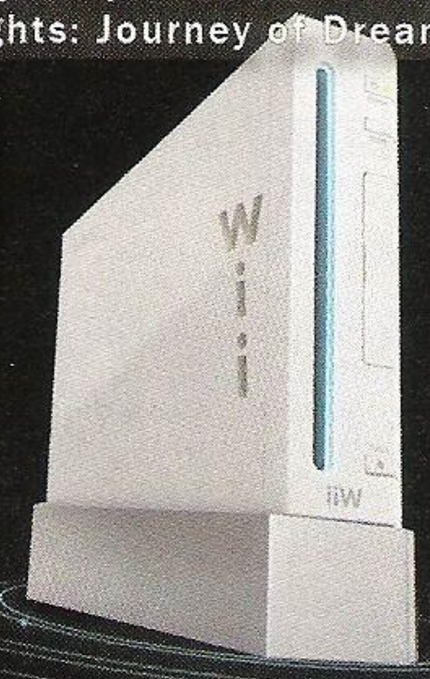
PLAYSTATION 3 80 GB + 2 gry - 1499,99
Playstation Portable + 1 gra - 609,99
Playstation 2 BUZZ + buzzery - 469,99
Playstation 1 - 149,99

Wii

Guitar Hero: World Tour - 899,99
Sega Superstars Tennis - 79,99
Nights: Journey of Dreams - 79,99

X360

Guitar Hero: World Tour - 899,99
Gears of War 2 - 189,99
Soul Calibur IV - 239,99
Grand Theft Auto IV - 149,99
Call of Duty World At War - 219,99



Nintendo Wii + 5 gier - 999,99
Nintendo DS Lite - 539,99
Game Boy Advance SP - 224,99

Nintendo 64 - 99,99
Sega Mega Drive - 79,99
Nintendo NES - 79,99
Game Boy Advance - 119,99
Game Boy Color - 59,99

XBOX 360 Arcade + 6 gier - 749,99
XBOX 360 Premium 60 GB + 3 gry - 1049,99
XBOX 360 Elite 120 GB + 3 gry - 1199,99
Pad bezprzewodowy X360 - 109,99

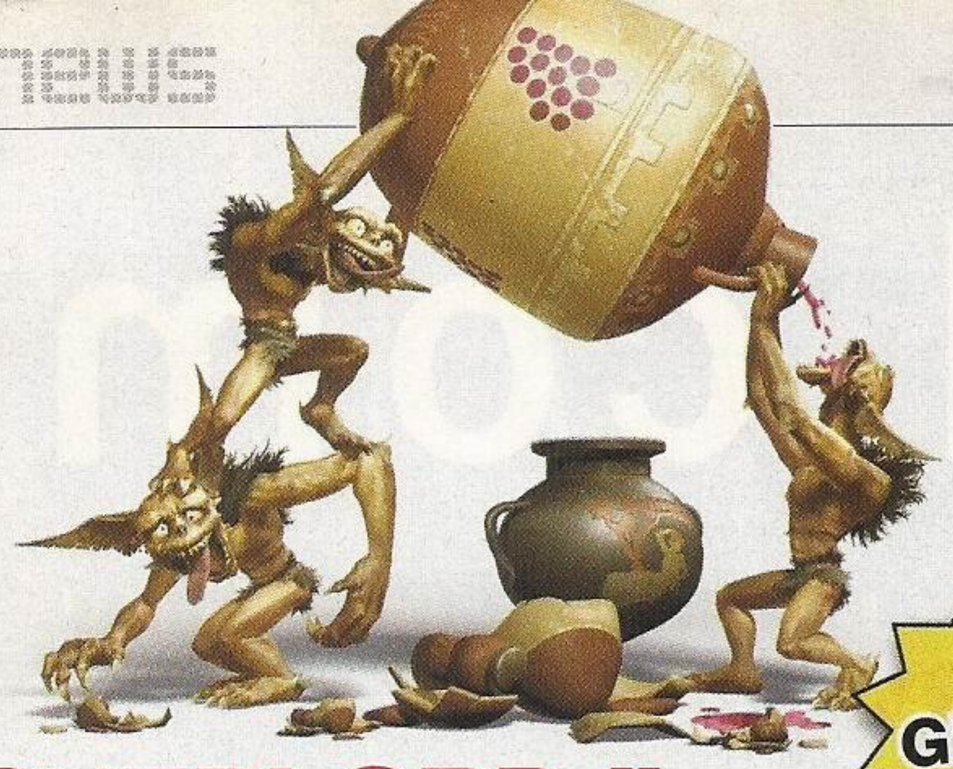
Sklep R2pol.com

zapraszamy do nas :
Włościańska 61
51-514 Wrocław

tel. 501 075 081
GG: 1993640
email: sklep_r2pol@pro.wp.pl

Czynne od pon. do pt. w godz. 10:00-18:00

WYSYŁKA GRATIS!



JUŻ GRANE!

OVERLORD II

Radosna walka z siłami dobra. I pracą kamery

INFO
DEVELOPER: TRIUMPH
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: 26 CZERWCA
KONSOLA: PS3, X360

Overlord II to jeden z niewielu tytułów, w których główny bohater jest z natury zły, dzięki czemu gracze mogą wreszcie zaszaleć i odreagować nudne ratowanie świata. Myli się jednak ten, kto oczekuje kąpieli w krwi niewinnych, bo tutaj liczy się przede wszystkim humor i dobra zabawa, a nie wyrywanie kończyn w stylu God of War. W lutym Gonzo przygotował czterostronicową zapowiedź tej pozycji, a dzisiaj zapraszam na pierwsze wrażenia z samej rozgrywki.

MROCZNE DZIECIŃSTWO

Początek gry to swoisty samouczek, który pokazuje, że nauka sterowania i wprowadzenie w zasady rozgrywki nie muszą być nudne i poważne. Wstęp fabularny gry jest banalny, ale jakże logiczny. Słudzy Zła muszą mieć swojego Władcę, bo inaczej zostaje zachwiany sens ich istnienia. Trwają więc poszukiwania nowego Pana Zniszczenia, który okazuje się być małym dzieckiem mieszkającym w uroczej górskiej wioseczce. Wyobraźcie sobie śliczne domki i uporządkowane uliczki przysypane świeżym śniegiem i dodajcie do tego bandę szalonych gremlinów. Zabawa gwarantowana. Jednak sam początek mnie zaskoczył, bo nieletni Władca Ciemności zostaje obrzucony śnieżkami przez gromadkę dzieciaków, co nieco psuje jego mroczny wizerunek. W tym momencie musimy udowodnić, że zasługujemy na przyszłych poddanych, więc z kijem w ręku ruszamy na dziecięcą krucjatę. Rozbijamy bałwany i gonimy za wrednymi urwisami. Te szybko bunkrują się w śnieżnej fortecy, więc musimy użyć magii i odpalamy fajerwerki, które niszczą żałosne fortyfikacje. Ten pokaz mocy i niegodziwości ostatecznie przekonuje gremliny, że możemy zostać ich władcą i od tego momentu zyskujemy nad nimi kontrolę. Teraz możemy już pokazać dzieciarni kto jest największym łobuzem w okolicy. Nie wiem, czy był to błąd wczesnej wersji, w którą grałem, czy świadome zagranie ze strony producenta, ale moje gremliny zatłukły kilka małych dziewczynek, do spółki z królikami i ptakami. Zwierzaki mnie nie poruszyły, ale nawet Fallout 3 nie pozwalał na krzywdzenie osób poniżej stosownego wieku. W każdym razie, w dalszej części samouczka moja skromna armia przebrała się w mikołajkowe ciuchy i jako niepozorna grupka dzieciaków wpadła na rynek miasta. Szybko uznałem, że uporządkowanemu targowisku przydadzą się szlify, więc rozniosłem wszystko w drobny pył. Mieszkańcy wpadli w panikę, co tylko przekonało mnie w postanowieniu, że zostanę Mistrzem Chaosu i Siewcą Pożogi. Niestety, w tym momencie miasto zostało zaatakowane przez Imperium, które postawiło sobie za cel wyplenienie wszelkich przejawów magii na świecie. Jako, że byłem jedynym jej użytkownikiem w okolicy, mieszkańcy szybko uznali, że należy wykopać mnie za mury. Tym samym musiałem ratować się ucieczką przed legionami, ale obiecałem, że wrócę i dokonam zemsty.

Imperium to rzymskie i greckie motywy, które odpowiednio wykrzywiono i podkoloryzowano. Motywy działania tej potęgi są dobre i podniosłe, bo wiadomo, że magiczne plugastwo powinno skończyć na stosach i w miejskich lochach. Jednak w praktyce to banda hipokrytów. Ulubioną maskotką cesarza jest foka, ale nie przeszkadza mu to w noszeniu futra... Z fok.

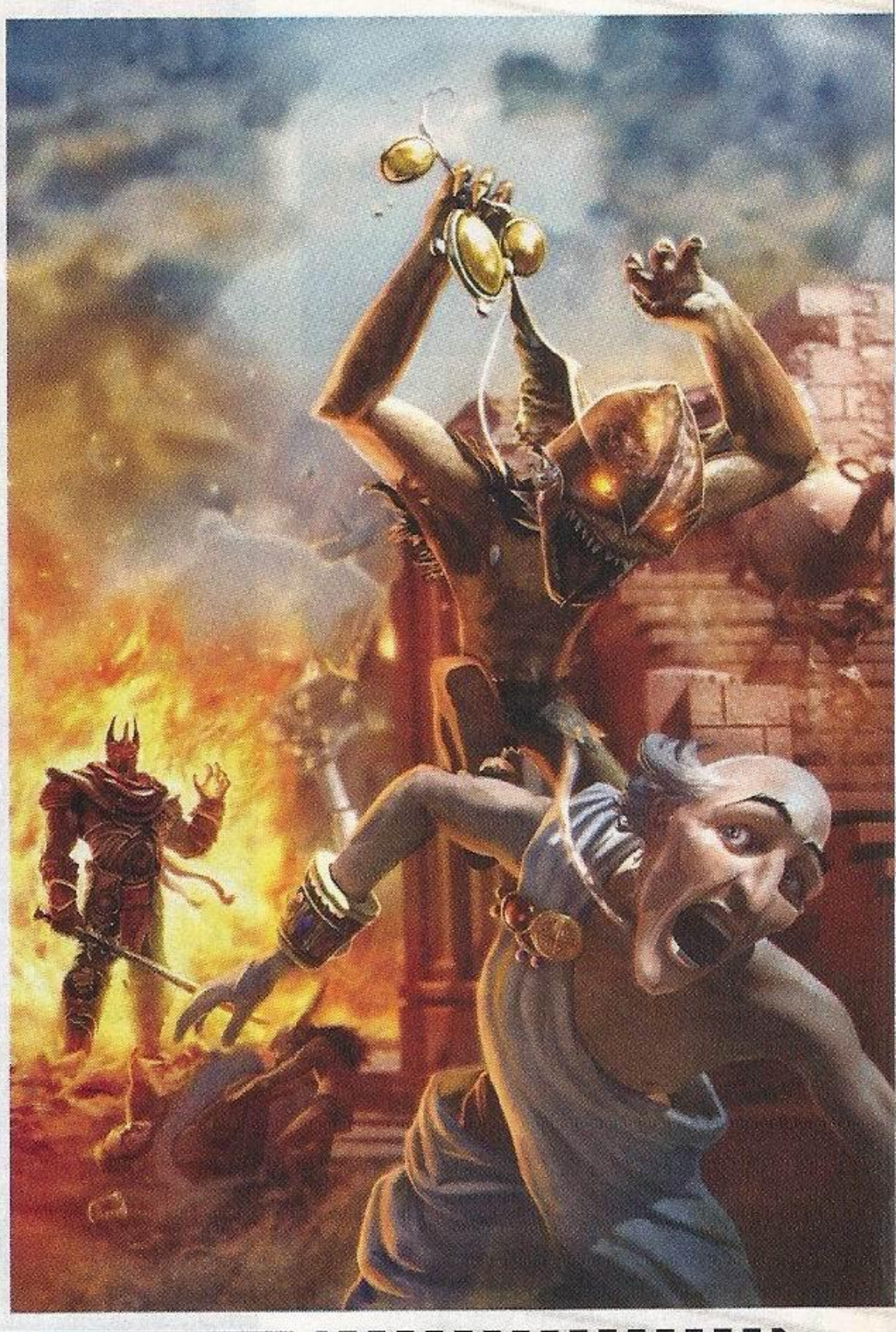
MIŁOŚĆ AŻ PO GRÓB

Początek gry jest naprawdę wciągający i szybko wprowadza w zasady rozgrywki i fabułę. Władca może sam atakować przeciwników prostą kombinacją ciosów i korzystać z magii, ale podstawa to kontrola pokracznych podopiecznych. Dzielą się oni na cztery rodzaje i mają unikalne zdolności (walka, odporność na ogień lub truciznę, leczenie, używanie czarów, itp.) Wydawanie im rozkazów jest stosunkowo proste, ale odrobinę niewygodne. Jeżeli chcemy przejąć nad nimi bezpośrednią kontrolę, możemy kierować całym oddziałem prawą gałką. Jaki w tym problem? Otóż taki, że ta sama gałka służy do kontrolowania kamery, więc często dochodzi do pomyłek. Nieraz zdarzyło mi się wysłać gremliny prosto pod ciosy przeciwnika, choć chciałem jedynie spojrzeć, co się dzieje na prawej flance. Tutaj pojawia się kolejne utrudnienie, bowiem mamy tylko dwa domyślne ustawienia kamery, jednak zabrakło oddalenia, które dawałoby nam przegląd całego pola walki. Kontrolowanie kilkudziesięciu jednostek podczas bitwy nie jest aż tak banalne, jak mogłoby się wydawać. Producent ma jeszcze sporo czasu na dopracowanie gry, ale wydaje mi się, że nie możemy liczyć na wiele zmian w tym zakresie. Pozostawienie ustawień z pierwszej części i zwiększenie liczby jednostek może wprowadzić niepotrzebny chaos i nieład. A jako Pan Mroku i Ciemności chciałbym sam decydować, kiedy wspomniany chaos się pojawi. Dlatego korzystałem przede wszystkim z namierzania

Walki z szefami zapowiadają się grubo, ale to, co na razie widziałem, sprowadzało się do unikania ataków i wyprowadzania kontr w odpowiednich momentach. Liczyłem na więcej i mam nadzieję, że pełna wersja zarządzi w tym temacie.

GRA OKAZUJE SIĘ POŁĄCZENIEM ELEMENTÓW PRZYGODOWYCH, Z WIĘKSZYMI BITWAMI ORAZ MISJAMI, W KTÓRYCH TRZEBA ZDROWO KOMBINOWAĆ

W ramce narzekam na słabe wykonanie postaci, a tutaj muszę wspomnieć, że nie dopracowano nawet samego Diabolicznego Władcy, który porusza się fatalnie, zaś animacje jego ciosów po prostu załamują. Skoro przez całą grę mamy podziwiać jego mroczne oblicze (a raczej plecy...), to ktoś mógłby to i owo dopracować. Sauron chciałby być dumny ze swojego klona.



□ Odgłosy wydawane przez naszych podopiecznych są genialne i cały czas rozbawiają. Krzyki niewinnych również dają sporą satysfakcję. Ich przerażenie raduje serce władcy. Jeśli w ogóle ma on serce.

□ Gremliny, czy jak pisał Gonzo w zapowiedzi – gnomliny, to jedni z największych wariatów w naszej branży. Każdy rozkaz sprawia im ogromną przyjemność, a służba to sens ich życia. Non stop się wydzierają i cieszą jak dzieci, gdy znajdą złoto, które mogą oddać władcy. Oglądanie ich w akcji to jeden z największych plusów Overlorda.

celów i przeciwników lewym spustem, co sprawdza się bardzo dobrze. Niestety inteligencja naszych podopiecznych nie należy do najwyższych, choć właściwie należałoby pisać o poziomach oddania, bo zaślepieni słudzy wykonają każdy rozkaz gracza. Włączając w to wbiegnięcie w ogień, czy samobójczy rajd na potężnego nieprzyjaciela. Kochają nas bezgraniczną miłością i zrobią dla nas wszystko, więc trzeba ich cały czas pilnować. W żadnej innej grze kierowane przeze mnie jednostki nie były tak szczęśliwe, gdy wydawałem im polecenia.

ZABIJEMY ICH WSZYSTKICH

Testowana przeze mnie wersja umożliwiała sprawdzenie kilku różnorodnych misji. Przemierzałem więc zarówno liniowe poziomy, które sprowadzały się do biegania w wąwozach, jak i uczestniczyłem w większych bitwach oraz zdobywaniu miast. Mamy więc levele, które jak po sznurku prowadzą nas z jednego punktu do drugiego i gwarantują radosne mordowanie wszelkich oznak dobra na naszej drodze, ale zdarzają się też bardziej skomplikowane misje. W jednej z nich moja armia płynęła statkiem w kierunku pięknej wyspy, by ostatecznie rozbić się na skałach. Na miejscu okazało się, że zostałem sam i muszę ratować moich nierozgarniętych poddanych. Odnajdywałem ich głównie w kokonach, bo beze mnie chłopaki pakowali się w kłopoty z pająkami i kiepsko na tym wychodzili. Mozolnie zbierałem więc swoje siły i roznosiłem na mieczach przeciwników. Sama wyspa okazała się skomplikowanym labiryntem, w którym urzędowały spasione elfy i wspomniane pajęczaki. Walka z nimi nie należała do najłatwiejszych, bo moje siły były nader skromne. Rozgrywka skupiała się więc głównie na kombinowaniu, pokonywaniu kolejnych barier i unikaniu sympatycznych, aczkolwiek zabójczych pand. Dopiero gdy otrzymałem dostęp do zastępów z mojej wieży, wszystko wróciło do radosnej rzezi winnych i niewinnych mieszkańców wyspy.

Zabawa zupełnie się jednak zmieniła w przypadku starć z oddziałami Imperium. Frontalny atak na czworobok legionistów może i wyglądał zabawnie, ale skończył się totalną porażką moich oddziałów, więc należało wykazać się taktyką i dobrym wykorzystaniem zdolności gremlinów (np. słudzy mogą teraz jeździć na olbrzymich wilkach, co zwiększa ich zdolności bojowe, lub nosić artefakty dodające moce magiczne dla władcy). Na pewno dobrym pomysłem jest też zabicie w pierwszej kolejności dowódcy, co zmniejsza morale wojska. Podsumowując, Overlord II okazuje się być połączeniem elementów przygodowych z pierwszej części, z większymi bitwami oraz misjami, w których trzeba się zdrowo nakombinować, by sprostać wszystkim zadaniom. Dzięki temu nikt nie będzie już narzekał na nudne poziomy z „jedynki".

Wersja testowa dała jedynie przedsmak czekających nas atrakcji, więc ciężko mi przewidywać ocenę. Bardzo niepokoi mnie praca kamery, która cały czas psuła mi przyjemność z gry. Jednak humor, prosty interfejs i pomysły na misje sugerują, że Overlord II będzie solidnym tytułem, który przekona do siebie szersze grono graczy niż w przypadku pierwszej części. W końcu bycie złym jest takie kuszące... //**Fax**

PIĘKNE OKOLICZNOŚCI PRZYRODY

Grafika stylem z miejsca przypomina Fable II, ale momentami prezentuje się lepiej niż produkcja zespołu Lionhead. Wszystko za sprawą mniej rozległych poziomów. Zapomnijcie więc o otwartych przestrzeniach i widoku po horyzont. Gra toczy się na mniejszych mapach i zazwyczaj poruszamy się wąwozami i uliczkami utworzonymi przez skały i drzewa. Jednak dzięki temu dodano mnóstwo detali, więc grafika naprawdę potrafi zachwycić swoim bogactwem. Kolejny plus to spora różnorodność, bo pojawiają się poziomy zimowe i letnie, a także dżungle, tereny miejskie i olbrzymie jaskinie. Niestety, producent skupił się przede wszystkim na otoczeniu, co odbyło się kosztem wyglądu jednostek i postaci. Komiksowe projekty nieco ratują sytuację, ale większość bohaterów nie prezentuje się dobrze.

GADAJĄCE GŁOWY

„Wiem o tej grze tyle, ile wyczytałem w sieci. **Nikt z twórców nie próbował nawiązać ze mną kontaktu, ani okazać najdrobniejszego zainteresowania moją osobą.** Szef projektu powiedział, że bardzo chciałby stworzyć grę, w którą z przyjemnością zagrałby Al Lowe. Skoro tak, mógł po prostu zasięgnąć mojej opinii w tej czy innej sprawie. Tak czy siak, **dzięki za trzymanie mojego nazwiska z dala od tej porażki**." – **Al Lowe, twórca postaci Larry'ego Laffera o najnowszej, rozszarpanej na kawałki przez recenzentów grze z serii Leaisure Suit Larry: Box Office Bust.**

„Chcemy, żeby Modern Warfare 2 było najlepiej sprzedającą się grą w historii." – **Simon Wells z Activision nie kryje wielkich ambicji. Ale czy to oznacza, że chcą sprzedać więcej egzemplarzy niż Wii Sports? No nieee...**

„Nie jest łatwo programować z myślą o PS3. Nie powiedziałbym, że ma ona nieskończone moce przerobowe, ale na pewno jest w co się wgryzać. Nawet naszym własnym studiom ujarzmienie jej mocy zajmie sporo czasu. **Specjalnie nie oferujemy programistom łatwych rozwiązań**, gdyż wówczas każdy mógłby niemal od samego początku wyciągnąć ze sprzętu ostatnie soki. I co dalej?" – **Kaz Hirai odsłania kolejny, mroczny i genialny plan Sony.**

„Final Fantasy XIII wykorzysta **niemal 100%** mocy przerobowej PS3." – **Yoshinori Kitase ze Square Enix zapowiada ziszczenie najgorszego koszmaru Kaza Hirai z Sony**

„Od dziesięciu lat ciężko pracuję, aby urzeczywistnić to marzenie. **Kilka razy już prawie się udało i nadal może się udać.** Czeka nas mnóstwo problemów podczas samego tworzenia gry. Przede wszystkim: Która ekipa miałaby się tym zająć? **Ale mam kilka pomysłów jak rozwiązać system walki, pewne rzeczy już nawet przetestowaliśmy**." – **Katsushiro Harada, główny projektant Tekkena 6 pokazuje jak bardzo zależy mu na Tekken vs. Virtua Fighter**

„Szczerze mówiąc, **fani za bardzo martwią się o wyniki sprzedaży.** Jeśli tylko zrobisz świetną grę, wydawcy nadal będą chcieli z Tobą rozmawiać. Teraz mówią np., że **bardzo podobało im się Psychonauts i mogli o wiele lepiej wypromować ten tytuł**." – **wieczny indywidualista branży, Tim Schafer, uspokaja fanów obawiających się o przyszłość jego firmy, Double Fine.**

„To nie jest tylko klucz odblokowujący dane znajdujące się na płycie z grą. Powtarzaliśmy to już wielokrotnie, ściągany plik wykorzystuje dane zawarte na płycie (poziomy, modele, dźwięki, itd.), ale **zawiera nowe fragmenty kodu, których na płycie z grą zwyczajnie nie ma**." – **Christian Svensson z Capcomu próbuje zapobiec linczowi planowanemu przez wielu fanów po fiasku z DLC do RE5. Nieźle Christian, już prawie ci wierzymy.**

NUDA VERITAS

Jestem kulturalnym sknerą, szukam atrakcyjnej gry w młodej cenie

Pomiędzy największymi sieciami sprzedaży gier w Polsce zawsze toczyła się zażarta walka o klienta. Orężem były i są ceny, ale także polemika. Argumenty, że w jednej sieci nie spotkamy idiotów (tak, akurat...), a w drugiej pojmiemy co to pełna kultura (osobista?), nie sprawiają, że towar jest u nich lepszy, ale na pewno napędzają klientelę sympatyzującą z danym przesłaniem.

Większość z Was orientuje się w preferencjach cenowych tychże sieci, jednakże niewielu zdaje sobie sprawę, że największą konkurencją dla nich nie są one same, lecz małe sklepy, sklepy internetowe i giełda komputerowa. U „maluchów" często można spotkać ceny nawet o kilkanaście procent niższe od Wielkiego Brata „o dwóch gryzących się głowach". Takie np. sklepy internetowe zaczynają powoli zagarniać coraz to większą część rynku i coraz więcej klientów się do nich przekonuje. Dzieje się tak dlatego, że ceny są niższe od sugerowanych przez dystrybutorów, dostawa bardzo szybka, a po za tym sporo klientów mieszka w mniejszych miastach i na wsiach, gdzie wspomnianych wielkich sieciówek nie ma.

W czasach kryzysu, gdy kursy walut szaleją, ceny gier poszły w górę. Jest to efekt wielu czynników, które od około dwóch lat nieubłaganie wskazywały, że ceny wzrosną. Kryzys temu dopomógł i już w tej chwili za premierową grę na PC trzeba płacić od 119,90 zł do 139,90 zł. Kilka miesięcy temu niektórzy narzekali, że 99,90 zł to zdzierstwo; teraz zapewne będą wzdychać do minionych czasów. Podwyżki jednak najbardziej uderzyły w rynek gier konsolowych. Ceny nowych tytułów przed kryzysem zaczynały błądzić w granicach 199,90 zł, teraz to już nawet 279,90 zł. I podobne ceny zapewne znajdziemy w największych sieciach w Polsce. Gdyby ktoś jednak zmusił się do przeszukania Internetu, szybko by się okazało, że z tym rynkiem coś jest nie tak. W sklepach, upragniona „nówka" jest w cenie 250 zł, a w sklepach internetowych gra kosztuje co najmniej 50 zł mniej! Dzieje się tak dlatego, że gry są sprowadzane zza granicy. Małe sklepy kupują je w hurtowniach np. w Wielkiej Brytanii, i bez pośredników wrzucają je na półki. Nikt po drodze nie musi dodatkowo na nich zarobić, a marża nie musi rekompensować różnych czynników, które nie obchodzą konsumenta, ale go obciążają. Chodzi tylko o sprzedaż i zysk, który można wykorzystać na przetrwanie i dalszy rozwój biznesu. Oczywiście uzyskanie dobrych cen, kosztów i warunków transportu towaru, to kwestia indywidualna każdego z przedsiębiorców. Wszystko to składa się na cenę końcową, za którą klient może nabyć grę.

Najtaniej kupowane gry pochodzą spoza Europy. Wynika to z faktu, iż gry w bogatszych strefach świata są dobrem powszechnym, a nie luksusowym, jak to ma miejsce w Polsce. Ceny są tam przeciwnie proporcjonalne do zarobków, u nas zaś zarabia się średnio, a za gry płaci jak za mokre zboże. Coraz więcej tytułów dostępnych za granicą ma tzw. „otwarte regiony" co daje możliwość zakupienia gry np. w formacie JNTSC i odpaleniu jej na konsoli obsługującej „tylko" PAL. Globalny rynek daje graczom wielkie możliwości i spektrum wyboru miejsca zakupu – choć oczywiście zazwyczaj wybierają sklepy rodzime (nawet jeśli z importowanym towarem), gdyż dla osoby, która nie zna innego języka poza ojczystym, jest to zdecydowanie wygodniejsze.

CENY NOWYCH TYTUŁÓW PRZED KRYZYSEM ZACZYNAŁY BŁĄDZIĆ W GRANICACH 199,90 ZŁ, TERAZ TO JUŻ NAWET 279,90 ZŁ. I PODOBNE CENY ZNAJDZIEMY ZAPEWNE W NAJWIĘKSZYCH SIECIACH W POLSCE

Dystrybutorzy sami kręcą sobie bata na swe pośladki prężne niczym u gazeli w biegu. Jak ujawniono z tajnych akt IPN, brak możliwości zwrotu zamówionego towaru do dystrybutora, często decyduje o zakupie oprogramowania za granicą, czyli bez sprawiedliwej niewielkiej prowizji dla dystrybutora, ale za to z pominięciem dodatkowych kosztów leżących po jego stronie, co nie winduje ceny zakupu. Co prawda u niektórych dystrybutorów można dostać niezłe rabaty, ale brak możliwości ciągłego zajeżdżania cen, jak czyni to naga skneruska na reklamach, sprawia, że dodatkowych procentów małe sklepy szukają nawet poza Starym Kontynentem.

Jeśli komuś nie zależy na zrywaniu folii z pudełka, zawsze zostaje rynek wtórny. Jeśli się dobrze powęszy w Internecie lub na stoiskach z grami na giełdach, można wyszukać egzemplarze interesujących nas gier w bardzo dobrym stanie i w naprawdę konkurencyjnych cenach. Te gry działają identycznie, jak te ze sklepów, tylko wrażenie estetycznie niestety nie jest już takie samo... No ale coś za coś.

Reasumując, za wysokie ceny gier w sieciach handlowych nie można winić dystrybutorów gier. Należałoby poprosić Bogusława Wołoszańskiego o zbadanie sprawy, jak to jest możliwe, że klient chcąc kupić sobie upragnioną grę w rozsądnej cenie, jest zmuszony do polowania na zwierzynę, którą jest atrakcyjna cena. Bonusowym questem dla naszego Sherlocka Holmesa rozrywki nowoczesnej będzie różnorodność cenowa w obrębie jednej sieci, gdzie jak wiadomo nazwa „sieć" wiąże się z identycznymi standardami w każdym salonie. Ale nie cenami. Wszystko to sprawia, że pierwsze, co uda się klientowi zdobyć, to niezły młynek w głowie i rozkoszna dezorientacja. Nie chodzi tutaj o to, że ktoś próbuje wykiwać klientów i osuszyć ich portfele. To są prawa wolnego rynku. Każdy kupuje i będzie kupował tam gdzie chce, gdzie sprawia mu to przyjemność lub gdzie mniej zapłaci. A i tak najważniejsze w tym wszystkim jest to, czy i ile chcemy wydać na grę. A gdzie? Gdzie nam się żywnie podoba! ■

Lord Khazadal pracował po drugiej stronie barykady w branży gier video. Obecnie, między innymi, współpracuje z NEO+.

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

NINETY NINE NIGHTS II

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Microsoft**
Developer: **Feelplus**

Szukamy exclusive'ów dla Xboxa 360 od Microsoftu na drugie półrocze 2009 i co znajdujemy? Pustkę. MS zapowiada, że czymś nas zaskoczy na E3. Na razie wiemy, że będzie ODST od Bungie i kontynuacja N3, siekanki w stylu Dynasty Warriors od Q Entertainment. Tym razem projektu nie dogląda Tetsuya Mizuguchi (twórca Rez i Lumines), a developerką zajmuje się Feelplus (Lost Odyssey) zamiast Phantagram (Kingdom Under Fire). W stosunku do poprzedniej części poprawione zostanie wszystko – grafika, system walki, płynność animacji, zwiększona zostanie liczba postaci widocznych na ekranie, a także najprawdopodobniej pojawi się popularny dziś tryb kooperacji. Jeszcze nie wiadomo czy tylko online, czy również na podzielonym ekranie. Bohaterowie znów w pojedynkę wyrżną w pień tysiące przeciwników, walcząc absurdalnie wielkimi mieczami, toporami, a także korzystając z magii. Gra ukaże się w drugiej połowie roku. ■

INFERNAL HELL'S VENGEANCE

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Playlogic**
Developer: **Playlogic**

Hell's Vengeance jest konwersją gry, która ukazała się w 2007 roku na PC. Może tego nie wiecie, ale stworzyła ją ekipa Metropolis. Polskie studio jest teraz częścią CD Projektu, więc Infernal na Xboxa 360 tworzy ktoś inny. Bohaterem jest niejaki Ryan Lennox, który zawarł pakt z diabłem i walczy ze sługami bożymi korzystając z potężnych mocy telekinezy, teleportacji i jeszcze kilku innych. Co nowego w wersji konsolowej? Właściwie nie wiadomo, wydawca zachwala wszystkie elementy obecne w pecetowej odsłonie: wciągającą fabułę, akcję ukazaną zza pleców bohatera oraz obowiązkowy dziś cover system, inteligentnych przeciwników, zaawansowany system walki wręcz i miejscówki zapierające dech w piersiach. Przechwałki dzielimy na pół, recenzenci tak sobie przyjęli Infernala na PC, średnia ocen to 61%. Gra ukaże się już w czerwcu, a skoro nikt wcześniej o niej nie mówił i jej nie promował, hitem raczej nie będzie. ■

SHINING FORCE CROSS

Konsola: **automaty**
Wydawca: **SEGA**
Developer: **SEGA AM2**

Cross zrywa z turowymi korzeniami serii Shining Force i stawia na szybką, dynamiczną akcję. Nic dziwnego, gra ukaże się na automatach, więc nie mogła być klasycznym t-RPG. Nie wiadomo jeszcze czy doczekamy się konwersji na konsole, na razie SFC ma status „Japan Only", więc ciężko cokolwiek wyrokować. Miło byłoby zobaczyć ją w Europie, na pierwszy rzut oka zarówno kolorową, bajkową grafiką, jak i rozgrywką przypomina Kingdom Hearts od Square-Enix. Oczywiście nie pojawi się Kaczor Donald i jego wesoła ferajna, ale mimo to przywitalibyśmy tę grę w z otwartymi ramionami. Choćby ze względu na tryb kooperacji; automaty zostaną spięte w sieć i umożliwią wspólne zaliczanie questów oraz wyrzynanie kolorowych stworków i przerośniętych bossów maksymalnie czterem graczom. Developerzy dostarczyli już inny popularny sieciowy action RPG na automaty (Quest of D), więc znają się na rzeczy. Na razie traktujemy Cross jako ciekawostkę. ■

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Capcom**
Developer: **Capcom**

Monsterhunterowe szaleństwo zbliża się (ponownie) do Europy. Już kiedyś mieliśmy okazję sprawdzić o co w nim chodzi grając na PlayStation 2 i PSP, ale gra przeszła u nas bez większego echa. Latem będzie okazja przyjrzeć się ostatniej części (2nd G, u nas Freedom Unite), w której zakochali się Japończycy przyczyniając się do znacznego wzrostu sprzedaży handhelda Sony. Zabawa polega na chwytaniu setek stworów zamieszkujących świat. Najpierw trzeba je odnaleźć, później dokopać im w walce i przed wyruszeniem na kolejne polowanie dobrać odpowiedni ekwipunek spośród tysięcy dostępnych broni i zbroi. Misji jest około czterystu, w sumie potrzeba jakieś pięćset godzin, żeby odkryć wszystkie sekrety. Pięćset godzin? Jak przy takiej grze nie zanudzić się na śmierć? Zaprosić do wspólnej zabawy maksymalnie trzech innych graczy (tylko ad-hoc, nie ma multi online). Tylko przy ich pomocy da się pokonać najsilniejsze stwory. Czyste szaleństwo. ■

MAGNA CARTA II

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Softmax**

Magna Carta to japoński RPG, który ukazał się ponad trzy lata temu na PS2, ale do dziś nie możemy o nim zapomnieć. Z dwóch powodów. Pierwszy to olbrzymie piersi dziewcząt występujących w grze. Drugi to fakt, że główny bohater wyglądał jak kobieta i tylko męski głos przekonał nas (choć nie do końca...), że faktycznie był facetem. W kontynuacji również nie zabraknie przedstawicielek płci pięknej (zbyt) hojnie obdarzonych przez grafików. Niestety wygląda na to, że także tym razem bohater będzie miał w sobie bardzo dużo z niewiasty. Magna Carta 2 miała ukazać się jeszcze w 2007 na X360, ale prace „trochę" się najwyraźniej opóźniły. Nie szkodzi, pierwsze screeny pokazują grafikę na poziomie xboksowych erpegów Square Enix. System walk ma być taki, jak w pierwszej części, a więc najpierw trzeba będzie naładować pasek akcji (stając w bezruchu na kilka sekund), a później wklepać proste combo podczas QTE. Premiera w tym roku. ■

SOCOM FIRETEAM BRAVO 3

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Sony**
Developer: **Slant Six**

Coraz więcej gier zmierza na PSP. Jeszcze w tym roku ukaże się nowe Fireteam Bravo. Oby tylko Slant Six nie nawalili, bo już mają na koncie dwa średnie SOCOMy: Tactical Strike i Confrontation. Do trzech razy sztuka. Tym razem stawiają na akcję, będzie dużo strzelania, a mniej myślenia. Zobaczymy czy wyjdzie to grze na dobre. Może być zabawnie, zwłaszcza w trybie kooperacji poprzez internet. SOCOM zaoferuje rozgrywkę w trybie adhoc, jak również w sieci. Ma nawet obsługiwać voice-chata, prowadzone i na bieżąco aktualizowane będą także leaderbordsy, czyli tabele z najlepszymi wynikami. Czy wciąż mówimy o grze na PSP? Sony daje dobry przykład przypominając, jakie są możliwości ich kieszonsolki. Fireteam Bravo 3 zachwyci nie tylko opcją gry w sieci, ale także świetną grafiką. Na pierwszym trailerze wygląda jeszcze lepiej niż Resistance: Retribution. Trzymamy kciuki za sukces projektu. ■

MARS

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **–**
Developer: **Spiders**

Spiders to niezależny developer, w skład którego wchodzi ekipa twórców pecetowego rpg akcji Silverfall. Był to hack'n'slash w stylu Diablo. Wygląda na to, że „Pająki" dobrze czują się w tym gatunku, bo Mars zapowiada się na jego kolejnego przedstawiciela. Akcja przeniesie graczy na tytułową czerwoną planetę. Bohaterowie Seth (eks-żołnierz) i Pandora (technomanta) będą wykonywać różne misje (zabijać przebrzydłe stwory) na zlecenie NPC żyjących w miastach od lat zmagających się ze śmiercionośnym promieniowaniem z kosmosu. Na pierwszy rzut oka Mars wygląda trochę jak Too Human, tylko przeniesiony w kosmiczne realia. Autorzy obiecują, że oprócz trybu dla pojedynczego gracza przygotują również coś dla miłośników rzezania w sieci – arenę do walk dla maksymalnie czterech osób. Premiera dopiero w przyszłym roku, być może do tego czasu Spiders znajdą wydawcę i poprawią przeciętną grafikę. ■

SAW

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Konami**
Developer: **Zombie Studios**

Seria Silent Hill trochę podupadła, więc Konami szuka innego horroru na zastępstwo. Skoro „psychologiczne" straszenie nie odnosi komercyjnych sukcesów, czas sięgnąć po coś bardziej dosłownego. Saw, to oczywiście „Piła", gra na podstawie filmu o psychopacie, który więził ludzi i zmuszał ich do udziału w chorej zabawie („grze"), której stawką było ich życie. Produkt Zombie Studios wygląda bardziej na survival, a mniej na horror. Celem jest oczywiście przeżycie i wydostanie się z labiryntu pułapek przygotowanych przez Jigsawa. Na każdym kroku trzeba rozwiązywać zagadki, próbując przy tym nie zginąć. Raz przyjdzie włożyć rękę do szklanej kuli pełnej strzykawek, żeby wyjąć z niej klucz, innym razem połączyć kable wysokiego napięcia tak, żeby się przy okazji nie usmażyć. Zapowiada się nieźle, ale czy uda się przenieść chory klimat filmu do gry? O tym przekonamy się w październiku. ■

FINAL FANTASY XIII

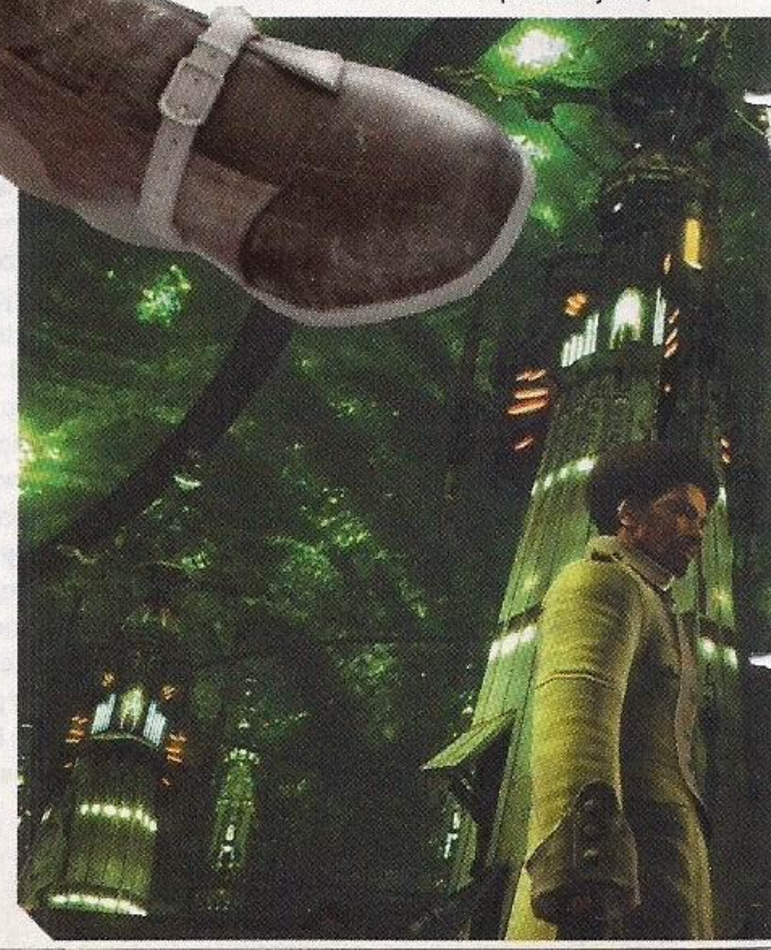
ファイナルファンタジーXIII

JUŻ GRANE!

W Japonii film Final Fantasy VII: Advent Children Complete rozszedł się pierwszego dnia sprzedaży w nakładzie ponad stu tysięcy egzemplarzy. Czy to zasługa nowych scen dodanych do tej produkcji? A może fani koniecznie chcieli zobaczyć dodatki, które zawiera rozszerzona wersja? Nic z tych rzeczy. Siła Advent Children Complete tkwi w płycie z wersją demonstracyjną Final Fantasy XIII, bo siedemdziesiąt tysięcy z tych stu to właśnie takie zestawy. Square Enix wykorzystało więc pomysł zastosowany przez Konami, czyli dodanie dema Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty do gry Zone of the Enders, jak i Bungie przy beta wersji Halo 3 sprzedawanej razem z Crackdown. Na dobrą sprawę wydaliśmy więc pieniądze na wersję demonstracyjną, ale chcieliśmy i musieliśmy to zrobić. Po pierwsze – dzięki temu wreszcie zagraliśmy w Final Fantasy XIII, a po drugie – możemy podzielić się z Wami pierwszymi wrażeniami. A wierzcie nam, jest czym się dzielić!

NOWA GENERACJA JRPG

Gdyby PlayStation 3 nie utraciło wyłączności na Final Fantasy XIII, zacząłbym ten materiał od stwierdzenia, że wraz z premierą tej gry konsola Sony rozpocznie swój marsz po utraconą pozycję lidera rynku. Jednak teraz trudno określić jaki wpływ będzie miała ta gra na sprzedaż PlayStation 3. Tym bardziej, że Microsoft dołoży zapewne wszelkich starań, by zapewnić swojej wersji ekskluzywne dodatki, jak to ma miejsce przy okazji Grand Theft Auto IV.
Co więc zmieni premiera Final Fantasy XIII? Po pierwsze, przywróci wiarę fanów w gatunek jRPG, który na konsolach nowej generacji przeżywa spory kryzys. Po drugie, pokaże światu, że japońscy producenci w końcu opanowali najnowsze maszyny i są w stanie dostarczyć tytuł, który nie tylko może rywalizować z zachodnimi produkcjami,



INFO
DEVELOPER: SQUARE ENIX
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: ZIMA 2009 (JAP)
KONSOLA: XBOX 360, PS3

Square długo kazało nam czekać na pierwszą grywalną próbkę nowego Finala. Zapowiada się jedna z najpiękniejszych gier, a już na pewno najpiękniejszy japoński erpeg

Prawdziwy szok przeżywamy, gdy scenka płynnie przechodzi w samą rozgrywkę bez jakiejkolwiek straty jakości grafiki

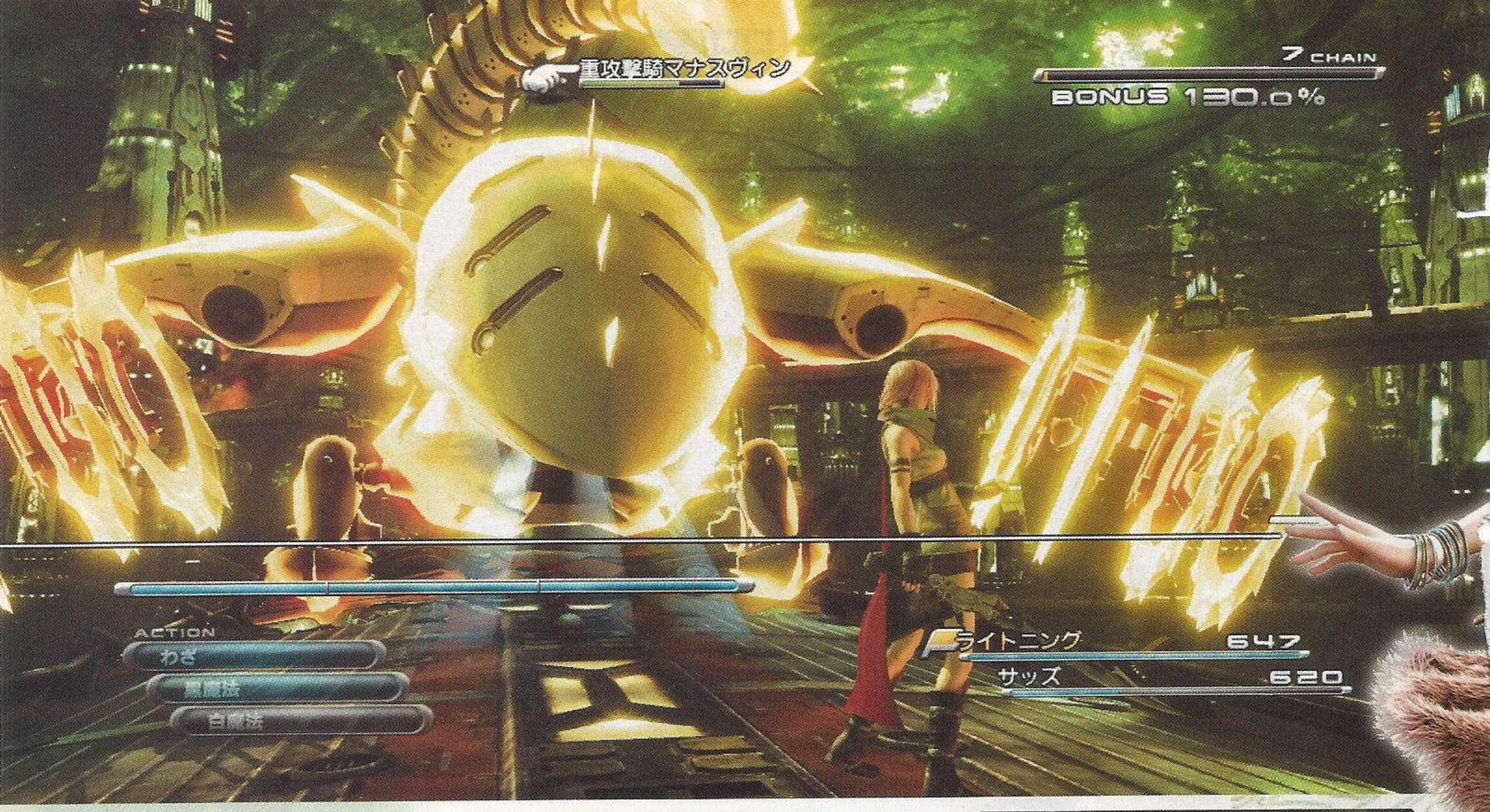
ale też pokonać je pod wieloma względami. Skąd u mnie taka pewność po ukończeni jedynie godzinnego dema?

FF XIII zaczyna się od znanego już filmu, na którym widzimy pociąg wjeżdżający do technologicznie zaawansowanego miasta Cocoon. Chwilę później główna bohaterka gry, czyli dziewczyna o imieniu Lightning, masakruje grupę żołnierzy i uwalnia przewożonych nim więźniów. Jej działania nie pozostają jednak bez echa i pociąg zostaje zaatakowany przez latające pojazdy, co kończy się kilkoma efektownymi eksplozjami i wykolejeniem wagonów. W tym momencie poznajemy kolejną postać, czarnoskórego Sazha Katzroya. Od pierwszych sekund widać, że będzie on pełnił rolę drużynowego klauna, niczym Cat Sith z Final Fantasy VII, gdyż jego afro jest gniazdem dla malutkiego Chocobo. Czas pokaże, czy tak samo jak bohater „siódemki", Sazh będzie skrywał kilka tajemnic. Po filmie pojawia się niestety napis loading, co psuje ciągłość zdarzeń podobnie, jak w trzecim akcie Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, ale nie ma co narzekać, bo przerywnik na silniku gry niewiele ustępuje renderowi. Jednak prawdziwy szok przeżywamy, gdy scenka płynnie przechodzi w samą rozgrywkę bez jakiejkolwiek straty jakości grafiki. I między innymi stąd pochodzi moja pewność, o której pisałem powyżej. Oprawa graficzna wersji demonstracyjnej prezentuje się znakomicie, a to przecież kod, który jest datowany na grudzień 2008 roku, więc producent jeszcze długo może dopracowywać stronę wizualną gry.

Modele postaci prezentują poziom, który osiągały do tej pory jedynie pozycje z najwyższej półki, w stylu Gears of War 2, Uncharted: Drake's Fortune, czy Killzone 2. Bohaterowie Final Fantasy XIII wyglądają jakby wyciągnięto ich prosto z renderowanych filmików. Ich twarze, włosy i detale ubioru nie pozostawiają złudzeń, że „trzynastka" będzie jedną z najpiękniejszych gier w historii. I tutaj najbardziej widać, że ekipa Square Enix nauczyła się wielu sztuczek graficznych podczas prac nad Advent Children. Naturalnie projekty pobocznych postaci nie zostały aż tak bardzo dopracowane, ale już przeciwnicy powalają jakością wykonania. Design żołnierzy jest niezwykle futurystyczny, potrafią oni również przywoływać bestie w stylu mechanicznych wilków. Połączenie cech zwierzęcych z zaawansowaną technologią daje rewelacyjny rezultat. Jednak to i tak nic, bo po kilku początkowych wrogach na scenie pojawia się pierwszy, przepiękny boss. Na jego tle latający ATAC z Killzone 2 wypada nagle przeciętnie, choć zachwycaliśmy się walką z nim zaledwie kilka miesięcy temu. A skoro o starciach mowa, to zaprezentowane ataki skupiały się przede wszystkim na użyciu broni palnej i białej, więc trudno oceniać ich poziom, gdy można było użyć jedynie zaklęć niskiego poziomu (ognia i lodu). Choć i te zapewniają wysoką jakość efektów świetlnych.

Ja rozumiem, że japoński producent może uznać za fajny pomysł wsadzenie przesłodzonego Chocobo komuś we włosy, ale dla nas śmieszne to, niestety, nie jest.

Nareszcie pojawiły się skrypy ożywiające eksplorację. Na przykład biegniemy po pustym torowisku, gdy nagle podlatuje transportowiec, z którego wyskakują żołnierze. Cały czas też słychać (i widać) walkę na planszy, co dodaje rozgrywce klimatu. Liczymy na więcej takich akcji, bo puste poziomy są nudne i… puste.



Widać też mnóstwo drobnych detali, takich jak smugi po uderzeniach mieczem, czy mikro eksplozje przy trafieniu przeciwnika pociskami. Uderzenia energetyczne ze strony szefów na razie nie powalały efektownością, ale po eksplozjach telewizorów przy poprzednich częściach Final Fantasy, przywitałbym taką skromność z mniejszym bólem oczu po kilkugodzinnej sesji. Cieszą również animacje postaci, które poruszają się bardzo efektownie, choć zachowano spory realizm ruchów. Rzecz jasna nie mam tu na myśli kilkumetrowych skoków, które są tylko i wyłącznie niezwykle spektakularne. Natomiast skończyły się denerwujące przeskoki, gdy na przykład w FF X postać po otrzymaniu komendy ataku przechodziła do niego bez naturalnej płynności ruchów.

Walki są bardzo szybkie. Średni czas pokonania trzech przeciwników przez równie liczną drużynę, to mniej więcej 20-30 sekund. Szefów można rozniesć w ciągu trzech, czterech minut. Są to czasy w przypadku przechodzenia dema po raz pierwszy. Później można wykręcić jeszcze lepsze wyniki, gdy już ogarniemy japońskie krzaczki. Udało mi się zejść poniżej 10 sekund.

Ciężko oceniać otoczenie, bo demo udostępnia tylko jeden poziom, w dodatku bardzo ciemny i nie grzeszący designerskim rozmachem. Ta część miasta przypominała gigantyczną jaskinię skąpaną w zielonym świetle, wypełnioną ogromnymi wieżami i dziesiątkami pomostów, po których jeżdżą pociągi. Większość obiektów się powtarza, ale trudno oczekiwać od torów kolejowych (nawet tych futurystycznych) bajkowej różnorodności. Natomiast od razu wpadają w oko skrypty, które nie pojawiały się zbyt często w poprzednich grach z serii. Nisko przelatujące maszyny, niespodziewane eksplozje, czy taranujący grupkę ludzi przeciwnik przypominający Behemotha to tylko kilka przykładów. Podsumowując, wszystkie elementy prezentują się jako całość cudownie i nie mogę się już doczekać tych wszystkich różnorodnych miejscówek, z których słynie seria Final Fantasy. Możemy zachwycać się grafiką Gears of War 2 czy Killzone 2, ale obie te pozycje są stosunkowo krótkie i dostarczają nam poziomy w bardzo podobnym stylu graficznym, więc FF XIII może zarządzić na tym polu. Jednak nie mogę nie wspomnieć o błędach i niedociągnięciach. Najbardziej bolą pojawiające się w tle obiekty 2D. Wieże na pierwszym planie wyglądają świetnie, ale im dalej, tym słabiej się one prezentują. Niektóre z tekstur podłoża również nie zachwycają. Jako, że zaglądałem pod każdy kamień i ustawiałem kamerę pod każdym możliwym kątem, to na jednym z uszkodzonych pomostów zobaczyłem żołnierzy unoszących się w powietrzu, bo teren pod nimi znika. Teoretycznie to tylko demo, więc mam nadzieję, że nie będziemy pamiętać o tych wpadkach przy premierze gry, ale trzeba je wymienić.

REWOLUCJA W SYSTEMIE

Wersja demonstracyjna skupia się przede wszystkim na walce, więc eksploracji nie ma tu zbyt wiele, choć i na tym polu widać kilka ciekawostek. Powracają skoki z FF X-2 (tylko w zaplanowanych miejscach), a Lightning może się poruszać w trybie (poza zwykłym i szybkim biegiem), który z miejsca kojarzy się ze skradaniem i omijaniem przeciwników (postać mogła tak chodzić tylko, gdy byli oni w okolicy), którzy są cały czas widoczni na planszach. Powracają również skarby, które mają teraz kształt kul lewitujących w powietrzu, i przełączniki uruchamiające mechanizmy. Skupmy się jednak na pojedynkach, bo tych w demie nie zabrakło.

Podobnie jak w FF X-2 ataki można łączyć w ciągi kombinacji. Będą one miały bardzo duże znaczenie; im dłuższy chain, tym większe zadajemy obrażenia

System walki to połączenie dwóch części „dziesiątki" oraz rozwiązań znanych z „dwunastki". Mamy więc listę komend widoczną na ekranie, ale bohaterowie nie są przypisani do stałych miejsc i cały czas poruszają się po arenie. Tak, powraca przenoszenie się na odrębną miejscówkę, ale następuje ono w locie, bez napisu loading. Wersja demonstracyjna umożliwiała kontrolę nad jedną tylko postacią, natomiast pozostałymi bohaterami sterowała konsola, ale w pełnej grze będziemy mogli wydawać polecenia całej drużynie. Dlaczego więc zdecydowano się na taki zabieg? Prawdopodobnie chodziło o obniżenie poziomu trudności, już kontrola tylko jednej postaci wymagała sporego refleksu, bo w FF

STATYSTYCZNIE

Czy Final Fantasy XIII spełni wszystkie pokładane w niej nadzieje? Takie pytanie zadaliśmy w ankiecie na naszej stronie neogo.pl i przygotowaliśmy siedem możliwości odpowiedzi. Prawie 13% czytelników głosowało na opcję: „Spodziewam się najlepszej części od czasu FF VII", a około 17% wybrało mniej optymistyczną możliwość, czyli: „Będzie dobrze jak zwykle, ale tylko dobrze". Tylko 3% głosujących zaznaczyło: „Obstawiam, że dostaniemy najlepszy jRPG wszech czasów", a 14% przewiduje wielką porażkę „trzynastki" i twierdzi, że: „XIII będzie wielkim, przereklamowanym niewypałem". 28% osób wybrało chyba najbardziej prawdopodobną możliwość, a więc stwierdziło, że: „Na pewno będzie to najlepszy jRPG nowej generacji, ale nie lepszy od poprzedników". 17% czytelników uznało, że wersja na konsolę Xbox 360 to kiepski pomysł i oddało swój głos na: „Utrata ekskluzywności prawdopodobnie odbije się na jakości gry". Ostatnia możliwość zaznaczana w ankiecie: „Japońscy producenci zostali daleko w tyle, więc spodziewam się błędów technicznych", uzyskała około 8%. Podsumowując, liczymy na bardzo dobry tytuł, ale na pewno nie najlepszy w serii. W komentarzach panowały podobne nastroje. //Zielarz

Na wydarzenia patrzymy z dwóch perspektyw. Jedna pokazuje, jak Lightning i Sazh przebijają się przez kolejnych przeciwników, a druga przedstawia walkę ludzi uratowanych z pociągu. Przewodzi im Snow Villiers (chusta na głowie i wrodzona charyzma), Lebreau (urocza dziewczynka, której biust kamera pokazuje nader chętnie) i Gadot, wyglądający jak Wakka z FF X, któremu dodano cechy wioskowego głupka. Ich grupa nazywa się NORA, a ostatni bohater, który do niej należy, to narzekający dzieciak Maqui.

XIII nie ma podziału na tury i walki toczą się w czasie rzeczywistym.

Podobnie jak w FF X-2, ataki można łączyć w ciągi kombinacji. Będą one miały bardzo duże znaczenie, ponieważ im dłuższy chain, tym większe zadajemy obrażenia. Jednak trzeba się bardzo spieszyć, bo pasek łańcucha cały czas maleje i gdy spadnie do zera, musimy zacząć budować go od podstaw.

Do tego dochodzi jeszcze jeden plus tej strategii w postaci przełamania obrony wroga, co umożliwia np. wybicie go w powietrze.

Wyprowadzenie ciosu w odpowiednim momencie może zablokować ruch przeciwnika, ale musimy uważać, bo działa to i w drugą stronę, choć zasady tego mechanizmu wydają się dość losowe. Jak już wspomniałem, dodano również uderzenie, które wybija wroga w powietrze i pozwala go (niczym w Devil May Cry) podbijać kolejnymi ciosami i czarami (możemy też wyskoczyć i zaatakować go w powietrzu). Te nie wymagają już punktów MP ponieważ cały system opiera się na ładowaniu pasków ruchu podzielonych na trzy części. Oczywiście im potężniejsze zagrania, tym dłużej trwa ich zapełnianie. Dzięki temu możemy układać całe ciągi zdarzeń, które umożliwiają takie akcje, jak cios mieczem, wybicie przeciwnika i odpalenie w niego kuli ognia, gdy leci w powietrzu. Każda czynność ma więc swój koszt i jeżeli chcemy odpalić obszarowe zaklęcie lodu na wszystkich przeciwników, to zajmie ono więcej części paska niż użycie przedmiotu (które zresztą były zablokowane w demie). Na razie ten pomysł sprawdza się doskonale i przypomina koncept łączenia materii z FF VII (chodzi mi o samą zasadę), ale czas pokaże jak wypadnie przy większej liczbie czarów i zdolności, bowiem wszystko dzieje się w okamgnieniu. Nie wiem też jak będzie radziła sobie z tym wszystkim kamera, która w demie miała tendencję do gubienia się, choć przez większość czasu pokazywała akcję z możliwie

najbardziej atrakcyjnej perspektywy. Zdecydowanie pomaga jej ręczne ustawianie prawą gałką, ale nie zawsze jest na to czas.

Niestety, system nie jest pozbawiony błędów. Jeżeli przeciwnik ginie już po pierwszym ciosie, a my zaplanowaliśmy trzy uderzenia, to bohater będzie uderzał w pustkę, co wygląda z lekka śmiesznie. Często dochodziło też do sytuacji, gdy boss wyprowadzał potężny cios, a nasza postać w tym momencie ustawiała się do niego bokiem i mimo to otrzymywała obrażenia, choć atak „nie wchodził". Z innych głupot przydarzały mi się sceny, gdy to ja zostałem wybity w powietrze przez wroga, a w tym momencie ktoś próbował mnie uleczyć, co podbijało mnie jeszcze wyżej. Zabrakło również oddzielnych animacji przy długich specjałach. Wyglądało to tak, że trafiona przez szefa postać miała kilkanaście tych samych animacji, przy których cofała się w ciągu zaledwie pół sekundy. Wiem, że to niezamierzony komizm, ale przydałoby się poprawienie takich zdarzeń.

Mimo lekkiego narzekania, mogę śmiało stwierdzić, że szykuje nam się najlepszy system bitewny w historii serii, w dodatku okraszony świetnym udźwiękowieniem i boskim motywem muzycznym, za który odpowiada sam Nobuo Uematsu. Nie ma tu taktycznych dłużyzn z FF X, gdzie bez rzucenia czaru 'haste' walki z szefami trwały godzinami, ani wariactwa starć z FF XII, podczas których nie było nic widać na ekranie, a pojedynek zaczynał się od kwadransa na odpalenie czarów ochronnych w bezpiecznej odległości od wrogów. Dostajemy więc rozwiązanie, które stawia na dużą dynamikę, ale i nie zapomina o strategii. Mam tylko nadzieję, że poziom trudności będzie na tyle wysoki, iż nie dojdzie do wykonywania w nieskończoność podstawowego ataku, jak w FF X-2. Na razie przeciwnicy nie stanowili bowiem specjalnego wyzwania (ponoć celowo ustawiono Very Easy, ale i tak udało mi się zginąć...) i żołnierze padali bardzo szybko. Większy opór dawały ich ulepszone wersje wyposażone w mocne zbroje z silniczkami odrzutowymi i rakietami. Natomiast sporym rozczarowaniem okazał się Behemoth (a przynajmniej tak wyglądał), który poruszał się tylko na czterech kończynach i nie miał energetycznego miecza, jak na filmiku początkowym.

Demo oczywiście daje tylko przedsmak starć, ale to tak smakowity kawałek tortu, że nie mogę się doczekać sprawdzenia całości. Wyprowadzanie wspólnych ataków wygląda szalenie efektownie, ale jednocześnie cieszy mnie powrót do wydawania poleceń z menu, bo kierowanie bohaterami w stylu MMO mocno podzieliło fanów serii. Dynamizm potyczek powoduje, że i tysięczna walka nadal cieszy, bo zawsze wygląda odrobinę inaczej od poprzednich. Pozbyto się także ceremonialnego machania mieczem

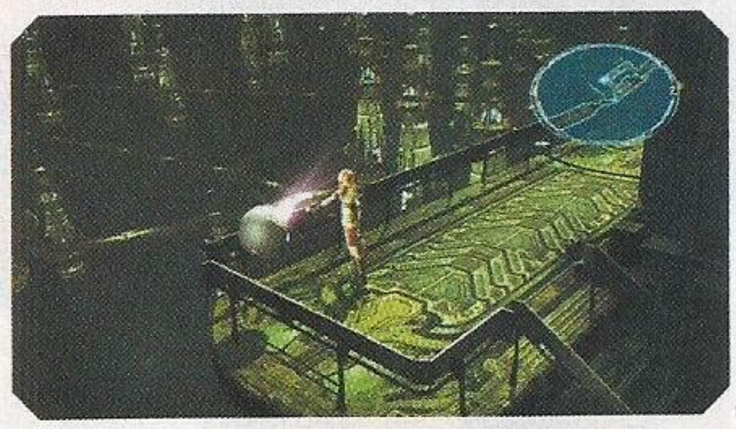
Lightning porusza się rewelacyjnie. Lekko, z dużą gracją, a w każdym jej ruchu widać pewność siebie. Podczas walki możemy liczyć na zachwycające akrobacje w jej wykonaniu. Dziewczyna w głównej roli to świetna decyzja Square Enix.

po wygranej bitwie, co przywitałem z zadowoleniem, bo to zagranie przywołuje co prawda miłe wspomnienia, ale podczas standardowych (przynajmniej dla miłośników serii) stu godzin rozgrywki, oglądanie tych scenek doprowadzało mnie do szału.

NAJLEPSZE WZORCE

Trudno mi cokolwiek napisać na temat fabuły po ograniu zaledwie wersji demonstracyjnej, ale kilka drobiazgów mnie zaskoczyło.

Przede wszystkim Square Enix odrobinę wydoroślało; nie zabrakło scen, w których kilkanaście osób zsuwa się z eksplodujących torów i spada w przepaść. Ta scenka pokazuje faktyczny dramatyzm, a nie piłkę unoszącą się na falach z Final Fantasy X. Nadal sporo tu naiwności i dziecięcego podejścia, bo zobaczyłem i wręczanie olbrzymich giwer małym dzieciakom (a więc dosłownie dziecięce podejście), i urocze rozmowy w trakcie wymiany ognia, które kończyły się



Powraca mapka, widoczna w prawym, górnym rogu ekranu. Nie wydawała się niezbędna, bo nie sposób było zgubić się w całkowicie liniowym demie. Jednak za genialne trzeba uznać odznaczanie miejsc, które już odwiedziliśmy. Pokazuje również przeciwników.

Po każdej walce punkty życia były automatycznie odnawiane. Czy ten pomysł zostanie uwzględniony w pełnej wersji? Tego jeszcze nie wiemy. Choć leczenie po starciach miało swój urok (czy dobiegnę do punktu zapisu gry?) w poprzednich częściach, to i takie rozwiązanie ma swoje zalety.

śmiercią postaci, bo zapominała ona, że znajduje się na polu bitwy. Równie słabo wypadło przekonywanie wystraszonych cywili do walki – jakby mocne słowa i pogłaskanie kogoś po głowie mogły natchnąć umiejętnościami bojowymi. Chwilę później cywile zginęli we wspomnianej scenie z torami, więc udało się zachować jakiś sens fabularny.

Bohaterowie wpisują się w kanon serii Final Fantasy, choć obsadzenie kobiety w głównej roli odnotowuję jako wielki plus. Tym bardziej, że Lightning zachowuje się jak Cloud, co dobrze wróży tej postaci. Sazh to natomiast wielka niewiadoma, bo jego głupie zachowanie można przeżyć, ale ten Chocobo siedzący w jego włosach to już przegięcie. Z kolei Snow z miejsca mnie do siebie przekonał i zapowiada się na bardzo wygadanego typa. W Lebreau można się zakochać

Square Enix odrobinę wydoroślało; nie zabrakło scen, w których kilkanaście osób zsuwa się z eksplodujących torów i spada w przepaść

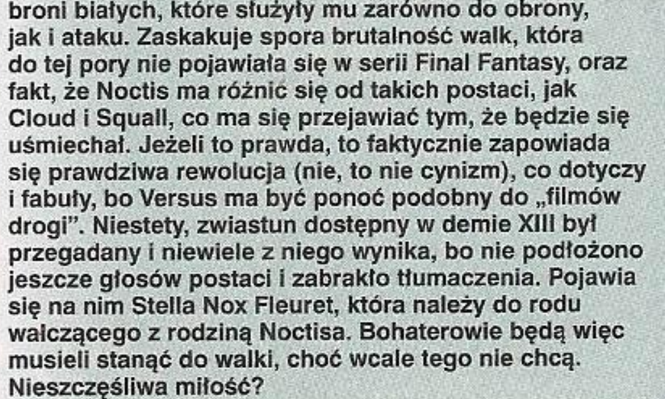
od pierwszej chwili. To słodkie, urocze dziewczę w króciutkiej spódniczce, która więcej odsłania niż zasłania, więc oglądanie jej to spora przyjemność. Jednak zupełnie nie chcę w mojej drużynie napakowanego osobnika o ksywie Gadot, który wygląda jakby się urwał z malowniczej plaży i osobiście mam nadzieję, że ginie on gdzieś po drodze. W trakcie walki porusza się jakby przygarbiony, w postawie, którą można określić jako zwierzęcą, co by potwierdzało jego charakter. Na koniec pozostała Oerba Dia Vanille, której włosy to popis prawdziwego kunsztu graficznego. Z kim mi się kojarzy? Ma w sobie coś bardzo delikatnego i niewinnego, więc widzę w niej drugą Aerith. Nie wierzę, żeby mogła dostarczyć mi takich wzruszeń, jak kwiaciarka z FF VII, ale liczę, że dobrze wypełni swoją rolę.

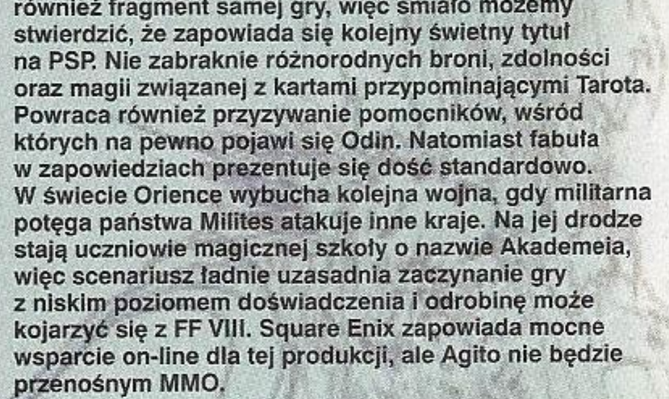
WZRUSZENIA

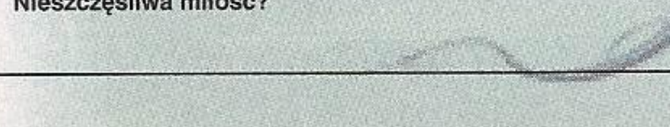
Każdą część serii przepełnia emocjonalna muzyka, która delikatnie sączy się do naszej pamięci, pozostawiając trwały ślad, ale i poczucie pustki, gdy trzeba wyłączyć konsolę po zakończeniu gry. Genialne kompozycje wzruszają, smucą i wywołują nostalgię. Czasami romantyczne, ale i dramatyczne. Czy to samo będziemy mogli napisać o FF XIII? Nobuo Uematsu to legenda, której nie trzeba przedstawiać. Pracował on praktycznie nad każdą odsłoną FF, łącznie z Advent Children, a także komponował na potrzeby Kingdom Hearts i Chrono Trigger. Tym razem Uematsu odpowiada tylko za główny motyw „trzynastki", a całość prac wykonał Masashi Hamauzu. Jego dokonania to między innymi Final Fantasy X, Unlimited SaGa i Front Mission. Jeżeli końcowa wersja zachowa poziom utworów z dema, to nie ma powodów do obaw. //Ata

PRZYWRÓCONA WIARA

Demo ogrywałem z perspektywy fana, więc przede wszystkim cieszyłem się, że wreszcie mogę zagrać w XIII. Oczekiwanie na płytkę wystawiło mnie na ciężką próbę i choć nie zawiodłem się, to Square Enix ma sporo do udowodnienia. Zacznijmy od tego, że wydawanie płatnego dema jest słabe. Dodajmy do tego politykę sprzedawania odświeżonych (mniej lub bardziej) wersji klasycznych części Final Fantasy i wykorzystywanie tej marki nawet na telefonach komórkowych. Na koniec dobijmy wydawcę zarzutami o rozbicie „trzynastki" na kilka odrębnych produkcji i zakończmy kopniakiem w żebra za ukrywanie wszelkich informacji przed fanami. Sporo tego, prawda? I co robi Square Enix? Wydaje płatną godzinkę, po której milknę do czasu premiery gry i nie zamierzam więcej narzekać. Znowu poczułem magię tej genialnej serii, znowu uwierzyłem w potęgę jRPG. Chcę grać kolejne setki godzin, odkrywać wszystkie sekrety i bawić się jak przy FF VII. Wierzę, że to możliwe. To w końcu Finałowa Fantazja, więc tu wszystko jest realne, nawet jeżeli ta gra słów kompletnie nie ma sensu. //**Fax**







FINAL FANTASY VERSUS XIII

To jedna z gier wchodzących w skład kompilacji Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII. Producent tym razem stawia na akcję z elementami RPG, ale jak na tytuł, w którym najważniejsza ma być walka, niewiele wiemy o samym systemie. Prawdopodobnie będzie on zawierał elementy z Kingdom Hearts (dobrze) i Dirge of Cerberus (źle). Główny bohater, czyli Noctis Lucis Caelum używał na zwiastunach najróżniejszych broni białych, które służyły mu zarówno do obrony, jak i ataku. Zaskakuje spora brutalność walk, która do tej pory nie pojawiała się w serii Final Fantasy, oraz fakt, że Noctis ma różnić się od takich postaci, jak Cloud i Squall, co ma się przejawiać tym, że będzie się uśmiechał. Jeżeli to prawda, to faktycznie zapowiada się prawdziwa rewolucja (nie, to nie cynizm), co dotyczy i fabuły, bo Versus ma być ponoć podobny do „filmów drogi". Niestety, zwiastun dostępny w demie XIII był przegadany i niewiele z niego wynika, bo nie podłożono jeszcze głosów postaci i zabrakło tłumaczenia. Pojawia się na nim Stella Nox Fleuret, która należy do rodu walczącego z rodziną Noctisa. Bohaterowie będą więc musieli stanąć do walki, choć wcale tego nie chcą. Nieszczęśliwa miłość?

FINAL FANTASY AGITO XIII

To również składnik Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII, ale skierowany do posiadaczy PlayStation Portable. Ten tytuł z miejsca kojarzy się z Crisis Core: Final Fantasy VII ze względu na podobną oprawę graficzną. Rewelacyjną. Jednak tym razem na polu walki będzie dostępna cała drużyna, a nie tylko jeden bohater. Pewny jest również powrót wydawania komend z menu. Zwiastun znajdujący się na płytce z demem pokazywał również fragment samej gry, więc śmiało możemy stwierdzić, że zapowiada się kolejny świetny tytuł na PSP. Nie zabraknie różnorodnych broni, zdolności oraz magii związanej z kartami przypominającymi Tarota. Powraca również przyzywanie pomocników, wśród których na pewno pojawi się Odin. Natomiast fabuła w zapowiedziach prezentuje się dość standardowo. W świecie Orience wybucha kolejna wojna, gdy militarna potęga państwa Milites atakuje inne kraje. Na jej drodze stają uczniowie magicznej szkoły o nazwie Akademeia, więc scenariusz ładnie uzasadnia zaczynanie gry z niskim poziomem doświadczenia i odrobinę może kojarzyć się z FF VIII. Square Enix zapowiada mocne wsparcie on-line dla tej produkcji, ale Agito nie będzie przenośnym MMO.

[PROTOTYPE]

JUŻ GRANE!

INFO
DEVELOPER: RADICAL ENT.
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: 5 CZERWCA 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

ZAWSZE MARZYŁEM O SANDBOXOWEJ GRZE, W KTÓREJ BĘDĘ MÓGŁ CZYNIĆ NAPRAWDĘ SROGĄ ROZPIERDUCHĘ. W KOŃCU NADSZEDŁ TEN CZAS

Prototype zaczyna się konkretnym uderzeniem. Alex Mercer stoi w samym środku Manhattanu. Wkoło biegają spanikowani ludzie, wszystko płonie, ulice zastawione są wrakami samochodów, a grupka żołnierzy toczy rozpaczliwą walkę z kilkoma przerażającymi monstrami. Alex nie zastanawia się ani chwili i w kilka sekund rozrywa na strzępy stojącego najbliżej żołnierza. Następnie wybija się na dziesięć metrów w górę, spada na ziemię lądując na kolejnym i niczym na krwawej deskorolce prześlizguje się na ciele do dowódcy oddziału. Bohater, uzbrojony w tym momencie w wyrastające mu z rąk półmetrowe szpony, łapie przeciwnika i w kilka chwil absorbuje jego ciało. Gdy biegnie w kierunku kolejnego celu, nogi żołnierza dyndają jeszcze przez moment dookoła, podtrzymywane mackami z dziwnej, czerwono-czarnej substancji. To właśnie ona daje bohaterowi nadludzkie moce, a jednocześnie jest przyczyną chaosu i zniszczenia, które dotknęło Manhattan.

Pierwszy poziom to tutorial – po zabiciu żołnierzy przychodzi czas na walkę z twardszymi przeciwnikami, a jednocześnie na szybko wprowadzane są kolejne moce. Zabójcza dwumetrowa szabla przecina wszystko, co znajdzie się w zasięgu, a olbrzymie, wyglądające jak głazy rękawice są w stanie rozwalić czołg. Co zresztą szybko robię.

Gdy w końcu docieram do głównego celu misji i absorbuję go w kolejny makabryczny sposób, poziom się kończy, a akcja cofa się o osiemnaście dni.

MIASTO MOJE, A W NIM

Alex budzi się w prosektorium, gdy dwóch panów w hazmatach (ubraniach chroniących przed skażeniami) pochyla się nad nim z wyraźnym zamiarem przeprowadzenia wiwisekcji. A właściwie zwykłej sekcji, bo gdy wyżej wymienieni panowie zaczynali swoją pracę, Alex nie żył. Odkrycie co się z nim działo i stało, jest głównym celem Prototype. Szybko okazuje się, że z całą sprawą związana jest tajemnicza zaraza, która zamienia ludzi w przerażające potwory. Mercer także jest zarażony, ale w odróżnieniu od innych panuje nad dziwaczną biomasą, która może przybierać przeróżne kształty, a jednocześnie daje chłopakowi niesamowity dopał.

W kilka chwil później Alex ucieka z bazy wojskowej, w której był zamknięty. Nagle znajduje się w samym środku Nowego Jorku (znów), ale w odróżnieniu od tego, co działo się w tutorialowym poziomie, wszystko wygląda w miarę normalnie. Ludzie przechadzają się po ulicach, a taksówki spokojnie trąbią na siebie stojąc w korkach. W takich okolicznościach kilkunastometrowe skoki są dość widoczne – gdy tylko nieopatrznie naciskam A, Mercer wybija się w górę, a żołnierze natychmiast rzucają się w pościg. Czas opanować podstawową umiejętność Alexa, czyli (jak to nazwali autorzy) 'adaptive parkour'.

Sprint włącza się przytrzymując prawy trigger. Bohater rusza do przodu jak lokomotywa, automatycznie roztrącając ludzi i przeskakując przeszkody. Normalny skok idealnie wpasowuje się w bieg, nie przerywając jego płynności, a co najważniejsze – pozwala dostać się tam, gdzie żołnierze nie będą mogli nas ścigać. Jednym susem wskakuję na ścianę

☐ Przejęte przez zarażonych strefy miasta ogarnięte są całkowitym chaosem. Tu można nie przejmować się cywilami – to już i tak nie są ludzie.

☐ Alex nie uznaje półśrodków. Animacje towarzyszące wchłanianiu przeciwników są nieprawdopodobnie brutalne, ale mają też klasę.

pobliskiego budynku. Znów Alex nie traci ani prędkości, ani płynności ruchu, zasuwając po pionowej płaszczyźnie, jakby biegł po stadionowej bieżni. Kolejny skok i jestem na dachu – teraz czas przećwiczyć metody przemieszczania się pomiędzy oddalonymi celami. W trakcie skoku można drugi raz wcisnąć A, przez co bohater zaczyna szybować; gdy krótko wcisnę trigger, postać wykonuje krótki ślizg we wskazaną stronę. Łącząc te umiejętności zasuwam przez miasto, sprawnie umykając żołnierzom. Niestety moim śladem rusza grupa szturmowa dysponująca helikopterem, więc muszę szybko zniknąć z widoku.

Skok pomiędzy budynki kończy się rewelacyjnym pierdzielnięciem w ziemię. Zmutowany bohater, choć na to nie wygląda, waży znacznie więcej niż normalny człowiek, a gdy ta masa uderza w beton, tworzy się regularna fala uderzeniowa zdolna przewracać samochody.

Szybko łapię przechodnia i go absorbuję. To – oprócz przemieszczania się – jedna z podstawowych umiejętności, które trzeba opanować. Za każdym razem, gdy kogoś zasysam, mogę się w niego zamienić, więc teraz przybieram formę niepozornego cywila i mieszam się z tłumem. Pościg zostaje zgubiony, o czym informuje mnie arcyważny wskaźnik zainteresowania przeciwników, a ja mogę spokojnie ruszyć dalej. Jednak najpierw muszę spotkać się z siostrą Alexa, która pełni w grze rolę mentora, naprowadzając go na cele kolejnych misji.

ALEX BUDZI SIĘ W PROSEKTORIUM, GDY DWÓCH PANÓW W HAZMATACH (UBRANIACH CHRONIĄCYCH PRZED SKAŻENIAMI) POCHYLA SIĘ NAD NIM Z WYRAŹNYM ZAMIAREM PRZEPROWADZENIA WIWISEKCJI

META-ROZWAŁKA

Scenariusz Prototype skonstruowany jest w bardzo nietypowy sposób. Są główne zadania, w których musimy robić określone rzeczy. To one popychają akcję do przodu, ale odkrywanie tajemnic tożsamości Alexa wymaga nieco więcej wysiłku. W mieście rozmieszczono około 120 osób, których absorbowanie daje dostęp do wspomnień wyjaśniających poszczególne detale z historii Mercera. Jak się dowiedziałem, do ukończenia gry niezbędne jest „wciągnięcie" przynajmniej czterdziestu osób bezpośrednio wskazanych przez scenariusz, ale pełny obraz dostajemy dopiero po wchłonięciu wszystkich.

Wraz z rozwojem akcji, zmienia się także miasto. Początkowo wygląda normalnie, ale bardzo szybko pojawiają się ule potworów, które przejmują kontrolę nad całymi sektorami miasta. Z kolei inne części Manhattanu ochraniane są przez żołnierzy zgrupowanych w bazach. Im dłużej gramy, tym bardziej zaostrza się walka pomiędzy frakcjami, a Alex (uwaga!!!) może opowiedzieć się po jednej, albo drugiej stronie. Moje pytanie, czy to oznacza, że będą dwa zakończenia, zostało zbyte wymownym milczeniem. Niszczenie baz i uli to bardzo fajny pomysł

☐ To wielkie ścierwo z tyłu to Hunter, czyli jeden z groźniejszych mutantów. W odróżnieniu od zwykłych ludzi, nie pada po kilku ciosach, a do tego sam potrafi konkretnie przyłożyć.

RAPORT: PROTOTYPE

na meta-grę – lubię tytuły, które oferują mi coś więcej ponad główny wątek i kilka naciąganych misji pobocznych o zbieraniu flag albo strzelaniu do gołębi.

Atak na rój miałem okazję obejrzeć przy okazji misji scenariuszowej, w której pod przykrywką współpracowałem z żołnierzami Black Watch (tak nazywa się tajemnicza organizacja pacyfikująca Manhattan). Najpierw musiałem porwać helikopter, a to oznaczało uporanie się z broniącymi go żołnierzami (i wchłonięcie przynajmniej jednego z nich), oraz helikopterami krążącymi nad lądowiskiem.

To dało mi okazję do gruntownego przetestowania rozbudowanego i doskonale zaprojektowanego systemu walki. Alex może wykonywać dwa typy uderzeń – normalne i specjalne. Są na tyle potężne, że zwykłych żołnierzy rozrywają na drobne kawałeczki, a problemy zaczynają się dopiero przy potężniejszych przeciwnikach pojawiających się w późniejszej części gry. Do tego dochodzi nieustanna zabawa formami, które przybiera Mercer – co chwila wciskałem RB, co na chwilę spowalniało akcję, dając mi czas na wybranie nowej umiejętności.

Krótki sprint, skok i atak z góry na nieszczęsnego komandosa. Dwumetrowe ostrze rozpłatało go na dwie części, ale zanim zdążyły spaść na ziemię, ja pędziłem już do kolejnego, tym razem uzbrojony w bajerancki bio-grappling hook. Nie musiałem nawet podbiegać, bo macka przebiła przeciwnika na wylot, a ja mogłem zająć się helikopterem. Znów przydała się macka, która pozwoliła na szybkie podciągnięcie do celu. Pojazdy przejmuje się w prostych sekwencjach QTE, które do złudzenia przypominały te z Mercenaries 2. Nie trzeba było tylko tak maniacko mashować buttonów, żeby osiągnąć efekt.

Sterowanie pojazdami jest równie ważne, co walka wręcz i poruszanie. Alex jest odporny, ale nie jest nieśmiertelny. W wielu sytuacjach to właśnie czołgi i helikoptery Black Watch uratują mu życie, albo przynajmniej bardzo je ułatwią. Świetny system namierzania celów pozwolił mi błyskawicznie uporać się z drugim śmigłowcem i w końcu mogłem wsiąść do właściwego helikoptera.

Po minucie lotu wysoko nad dachami, dotarłem wreszcie do celu, skąd musiałem podjąć żołnierzy, z którymi poleciałem do strefy mutantów. Tu rozpoczęła się rozpaczliwa walka. Hunterzy, czyli olbrzymie, małpo-podobne stworzenia, które są głównym mięsem armatnim mutantów, zachowują się jak Alex i gdy widzą strzelający do nich helikopter, po prostu łapią stojący obok samochód i ciskają nim w cel. Unikanie kilkutonowych pocisków transportowym helikopterem nie należy do najprostszych czynności, więc skupiłem się na wprawnym obsługiwaniu pokładowej broni. Każdy pojazd wyposażony jest w kilka typów uzbrojenia przydatnego do zwalczania różnorakich celów. Na hunterów najlepsze były zwykłe rakiety, ale na ul potrzebne było coś mocniejszego. Dopiero po zmasowanym ostrzale udało się na tyle osłabić strukturę budynku, że runął na znajdującą się w jego wnętrzu wylęgarnię zarazy. Ostatnim elementem misji było odstawienie żołnierzy do punktu

□ Na każdego przeciwnika trzeba znaleźć sposób. Pazury są szybkie, ale zadają znacznie mniej obrażeń, niż olbrzymie ostrze.

☐ Starcia z ludźmi są równie wymagające, co z mutantami. Zwykli żołnierze to mięso armatnie, ale schody zaczynają się, gdy do walki włączą się czołgi oraz helikoptery.

desantowego, by mogli przystąpić do zabezpieczania terenu.

ATAK Z UNIKU

Mercer to przegięty superbohater i jak mało kto radzi sobie z zagrożeniami. Ale im dłużej grałem, tym bardziej przekonywałem się, że walka nie zawsze jest najlepszym rozwiązaniem. W tym mieście nie można tylko szaleć, trzeba nauczyć się w nim żyć. Jeśli nie chcemy, by naszym tropem nieustannie podążał sznureczek helikopterów Black Watch, to lepiej opanować metody niezauważalnego przemieszczania się. Triki są przydatne, ale równie ważny jest dobór odpowiedniej trasy (aby nie wkraczać na terytoria przeciwnika) oraz umiejętne korzystanie z kamuflażu. Prototype to gra, której się trzeba nauczyć, bo inaczej Alex w końcu padnie pod zmasowanym ostrzałem prześladowców.

Prototype to nie RPG, ale są w nim elementy rozwoju postaci. Za masakrowanie przeciwników otrzymuje się punkty ewolucji, które potem można przeznaczać na wzmacnianie poszczególnych zdolności. Jeśli ktoś woli zwinne poruszanie, to zainwestuje w skoki i szybowanie. Fani rozwiązań siłowych dopakują umiejętności ofensywne, zwiększając ilość zadawanych obrażeń, albo wzmacniając odporność Mercera na ciosy.

Od dawna byłem nagrzany na ten tytuł i bardzo się obawiałem, że będzie to kolejna gra, która nie spełni pokładanych w niej nadziei. Jednak im dłużej grałem, tym bardziej byłem przekonany, że to jest właśnie to, na co czekali miłośnicy sandboxów i srogiej rozk.... Jest i fajny główny wątek (aktorzy grają bardzo przekonująco), i mnóstwo rzeczy do robienia poza nim. Jest rewelacyjny system poruszania, jest dużo krwawej i wypasionej walki, jest wreszcie zaskakująco ładna grafika.

Brawa należą się przede wszystkim za utrzymanie płynności pomimo natłoku wydarzeń na ekranie. Nawet gdy Alex walczy z kilkoma helikopterami i czołgami, a w tle biega z dobre sto osób, akcja nie zwalnia. Nawet efekty specjalne, które często mają druzgoczący wpływ na płynność animacji, tu przechodzą niezauważone. To znaczy zauważone, ale w pozytywnym znaczeniu – oglądanie jak Alex wywala z ciała setki macek, które rozwalają wszystko wkoło, to niesamowite przeżycie i kropka. Animacja postaci jest na najwyższym poziomie. Wszelkie przejścia pomiędzy akcjami są niezauważalne, a bohater ma tak zróżnicowany asortyment ruchów, że patrząc na niego trudno się znudzić.

Miasto wygląda okazale – troszkę gorzej niż superdokładne Liberty City, ale nadal pięknie. Olbrzymi zasięg widzenia pozwala dostrzec wszelkie kluczowe miejsca na Manhattanie. Każdy fan Spider-Mana 3 powinien od razu pognać na Empire State i wykonać skok z samej iglicy. Mocne wrażenia gwarantowane.

Fajna jest także cała masa przegiętych detali, takich jak te nogi majtające się przy wchłanianiu jakiegoś nieszczęśnika. Autorzy się nie ochrzaniali i udało im się stworzyć jedną z najbrutalniejszych gier w historii. Moją osobistą nagrodę dostało skate'owanie na ciałach, oraz akcja z bieganiem z człowiekiem trzymanym w ręce. Bezradny koleżka niesiony przez miasto wyglądał po prostu przekomicznie, dopóki nie skończył jako pocisk przeznaczony do strącenia helikoptera.

Zapowiada się jeden z letnich masakratorów. Prototype ma wszelkie cechy hitowej gry, a kontakt z niemal finalnym kodem upewnił mnie w przekonaniu, że ze stroną techniczną jest równie dobrze, co z merytoryczną. Posiadacze PS3 mogą cieszyć się dodatkowo, bo na ich platformie pojawi się jeszcze inFamous, który – choć pozornie jest bardzo podobny do Prototype – to jednak prezentuje inne, bardziej kameralne podejście do tematu. //zooltar

ZAPOWIADA SIĘ JEDEN Z LETNICH MASAKRATORÓW. PROTOTYPE MA WSZELKIE CECHY HITOWEJ GRY, A KONTAKT Z KODEM UPEWNIŁ MNIE W PRZEKONANIU, ŻE ZE STRONĄ TECHNICZNĄ JEST RÓWNIE DOBRZE, CO Z MERYTORYCZNĄ

☐ Przerywniki filmowe to profeska. Choć animacja twarzy nie powala, to całość nadrabia świetną grą aktorską i fachowym prowadzeniem kamery.

RADYKALNI MIŁOŚNICY KOMIKSÓW

Goście robiący Prototype nie wzięli się znikąd. Ulokowany w kanadyjskim Vancouver team Radical Entertainment nie dość, że istnieje od 1992 roku, co samo w sobie jest osiągnięciem, to ma na koncie parę konkretnych tytułów. Nie wszystkie były dobre, bo Independance Day to jedna z najgorszych gier w historii, ale już adaptacja przygód Hulka zebrała bardzo dobre recenzje. Autorzy nie ukrywają, że Hulk był inspiracją i pewnego rodzaju wzorcem dla Prototype'a – z niego wzięła się otwarta rozgrywka i rozwałka. Sznyty sandboxowe zdobywali z kolei na całkiem sycącym Scarface: The Word is Yours. Prototype może być dla tej firmy przepustką do absolutnej pierwszej ligi developerów gier. Chłopakom udało się stworzyć żyjące miasto, w którym można szaleć istotą będącą połączeniem zielonoskórego giganta i jednego z najgorszych badguyów w komiksach, czyli Carnage'a. Jak dla mnie to dość, żebym poczuł się jak w growym niebie.

JEST NA USTACH WSZYSTKICH. PEWNIE NAWET DZIECI W PODSTAWÓWCE OSZCZĘDZAJĄ KARTKI W ZESZYTACH. WEDŁUG POLITYKÓW I EKONOMISTÓW ERA PROSPERITY SKOŃCZYŁA SIĘ I MAMY DO CZYNIENIA Z NAJWIĘKSZYM KRYZYSEM OD LAT 20. UBIEGŁEGO WIEKU

NASZA WSPÓLNA KRYZYSOWA NARZECZONA

Kryzysem nieco wirtualnym, bo mało kto z nas zetknął się z nim bezpośrednio. Jednak zjawisko bezsprzecznie istnieje i dyktuje reguły rynku. Także konsol i gier video.

Z punktu widzenia typowego gracza nie ma mowy o jakiejkolwiek recesji – dawno nie mieliśmy pierwszego kwartału roku tak oblepionego kolejnymi odsłonami wielkich serii. Resident Evil 5, GTA: Chinatown Wars, Street Fighter IV, Killzone 2, Halo Wars – to nie są tytuły, które można przygotować na szybko w kilka miesięcy w przerwie od większych projektów. Takie gry programuje się nierzadko latami nakładem pracy rzeszy ludzi zaangażowanych w stu procentach w to, co robią. I, co zrozumiałe, stworzenie produktu liderującego w rankingach jakości i sprzedaży wiąże się z milionami dolarów, jenów i euro wyłożonymi na nadgodziny studiów i hektolitry wypitej kawy w biurach. Jasne, że jeśli gra spodoba się recenzentom i będzie odpowiednio reklamowana, wydatki powinny zwrócić się nawet w kilka dni. Wyjątkiem w tej grupie jest... Grand Theft Auto na DSa, ale to osobny przykład, bo chodzi o ogólnie kiepską sprzedaż gier 18+ na konsolach Nintendo – bodaj jedynie Residenty odżegnywały się od tej reguły.

O WIUŚTANIU NA CIENKIEJ LINIE

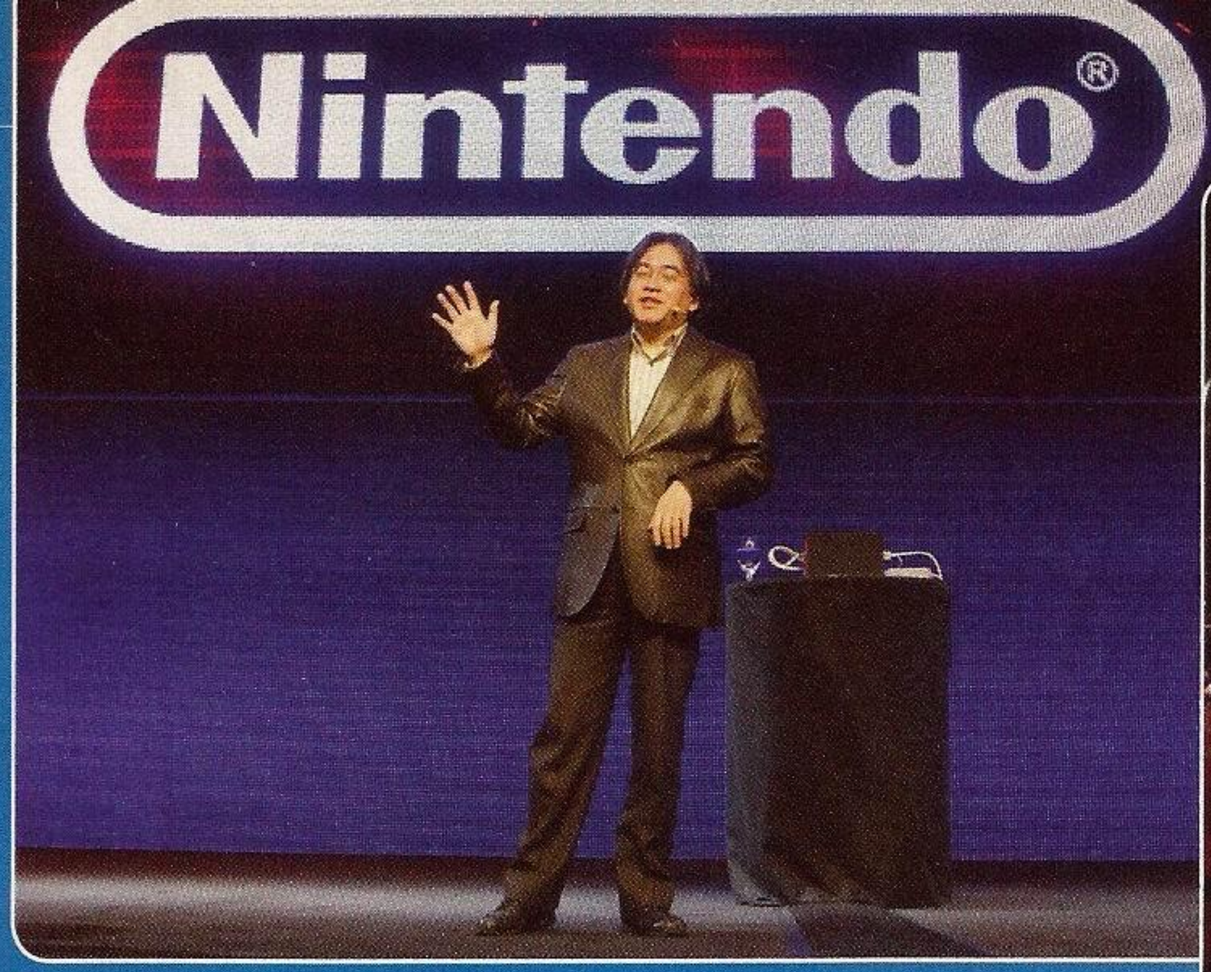
Więc początek roku jakiego dawno nie było – po co gadać o kryzysie, złorzeczyć, po co analizować, jeśli pozornie branża stoi na betonowych fundamentach i nic nie jest w stanie nią zachwiać, a nawet takie molochy, jak Electronic Arts inwestują krocie w nowe IP. „Jest super, więc o co ci chodzi" – można przytoczyć cytat z T. Love, ale podobnie jak w piosence, te słowa są wypowiedziane z odrobiną szyderstwa i ironii. Obecny rok na pewno przyniesie najlepszą jesień wszech czasów, ale pamiętajmy, że prace nad Modern Warfare 2, Assassins's Creed 2 czy Halo: ODST rozpoczęto, kiedy nikt nie spodziewał się recesji i wydawcy działali zgodnie z wyznaczonymi wcześniej budżetami. Nikt nie myślał o zwalnianiu części zespołu Crystal Dynamics, a przyszłość jawiła się w jasnych barwach. Musimy zrozumieć, że kryzys w takiej skali spadł na Amerykę (a potem resztę globu) jak grom z jasnego nieba i jego skutki odczujemy wszyscy, tylko jeszcze o tym nie wiemy.

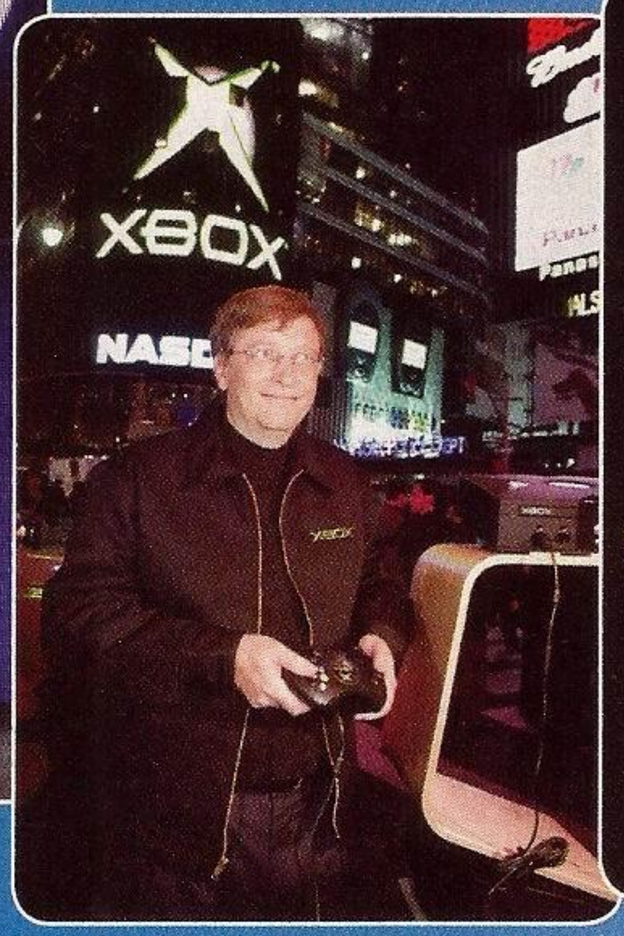
Mniej gier będzie zapowiadanych, tworzenie większych hitów producenci rozciągną w czasie – może ograniczając czas pracy, może dokonując cięć w studiach i oglądając centa z każdej strony. Taka recesja to zdradliwa bestia, która atakuje stopniowo, ale nie przestaje i drenuje portfele powoli – porównanie z wodą kapiącą na skałę wydaje się być tutaj jak najbardziej trafione. Dlatego można na razie zapomnieć o kontynuacjach większości innowacyjnych projektów, a jeszcze lepiej wymazać z pamięci marzenia o ryzyku podejmowanym przez wydawców, którzy lansują oryginalne nowości. Sequel Mirror's Edge już ustąpił miejsca smakowitym, ale jednak kolejnym strzelaninom: Battlefield 1943 oraz Bad Company 2 to jedyne projekty, nad którymi aktualnie dłubią goście z DICE. Pewnie miewają myśli o poprawionych przygodach Faith, ale milionowa sprzedaż „jedynki" nie ucieszyła szefów wykładających kasę na kolejne tytuły. Jednak ciągle o kryzysie w branży się mówi, ale nie otwarcie, bo po co klienci mają dodatkowo się denerwować – lepiej niech myślą, że gry video są „recesjo-odporne". Co w sumie aż tak bardzo nie odbiega od prawdy, ale jednak delikatnie nagina rzeczywistość. Na marcowej Game Developers Conference kilka paneli dyskusyjnych dotykało tematów finansowych, ale były na szczęście w mniejszości, przecież ostatecznie w San Francisco spotkali się goście od mokrej roboty, a nie smutni panowie z grubymi portfelami. Ostatnio szef Europejskiego Banku Centralnego Jean-Claude Trichet powiedział, że być może już w 2010 roku zacznie się wychodzenie z impasu, a potem, kto wie? Może po chudych dwunastu miesiącach, czeka nas siedem obrzydliwie tłustych lat i tyle gier, że czasu będzie brakować już w lutym. Oby, ale obstawiam, że ostrożna polityka wydawnicza koncernów poskutkuje kiepską Gwiazdką 2010, choć oczywiście liczba tytułów nie przekłada się na jakość i zawsze można mieć nadzieję, że ukaże się mniej gier, ale wykonaniem zagrają kryzysowi na nosie. Bo talent i wizjonerstwo nie są podatne na recesję finansową.

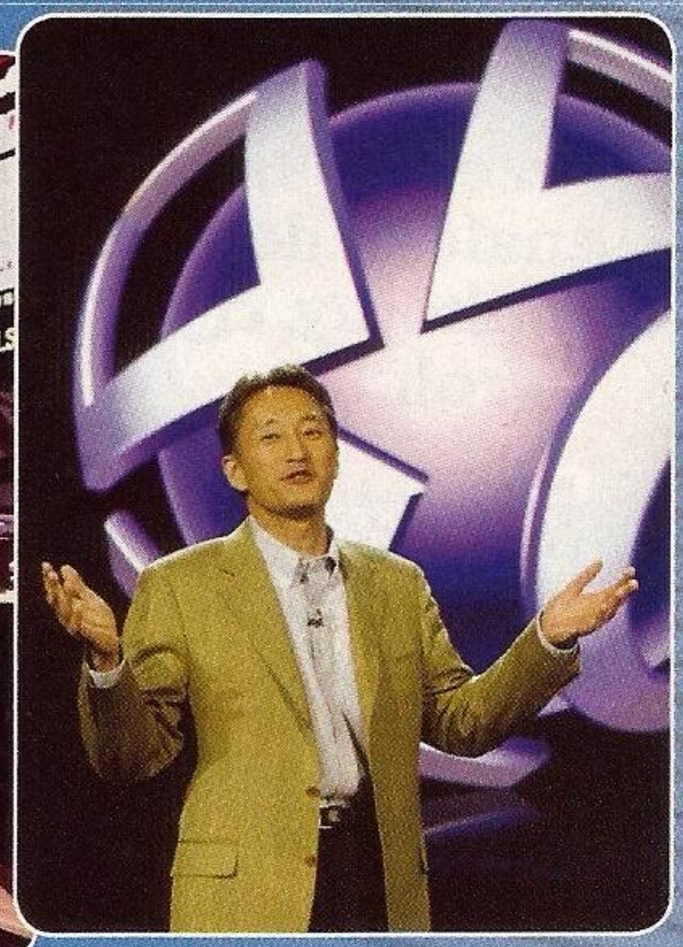
NIE KAŻDY MUSI

Nie będzie żadną herezją wrzucenie konsol do koszyka z dobrami luksusowymi. Mówcie co chcecie („ale jak to, przecież grać trzeba?!"), gry video to artykuł mniej potrzebny niż żywność, odzież czy sprzęt AGD. Choć z tym ostatnim sam chętnie bym polemizował, bo zamiast pralki wolałem wyłożyć wcześniej kasę na plazmę – jednak wydaje mi się, że kiepsko w tym wypadku reprezentuję jakąkolwiek grupę społeczną poza graczami. Większość ludzi w momencie cieńszego strumyczka gotówki rezygnuje z luksusów. Urlop na Mazurach zamiast Teneryfy, mielony z ziemniakami zamiast sushi, a jeśli samochód, to używany, a nie japońska nówka prosto z salonu. Jednak w przypadku konsol rynek zachowuje się nieco irracjonalnie i sprzedaż sprzętu nie spada, a na przykład PlayStation 3 zanotowało nawet nieznaczny wzrost w porównaniu do analogicznego okresu zeszłego roku, zaś Nintendo na Zachodzie wygląda

Kosztujące kilkadziesiąt milionów dolarów Killzone 2 sprzedało się przez pierwszy miesiąc w nakładzie „zaledwie" miliona egzemplarzy, choć jesteśmy pewni, że ta gra będzie jeszcze długo kupowana przez nowych posiadaczy PS3. Z kolei MadWorld przez miesiąc nie dobił nawet do 70 tysięcy sprzedanych sztuk! W spiskową teorię dziejów nie ma co wierzyć; sygnał jest prosty: ludzie na Zachodzie w tej chwili nie mają pieniędzy i po prostu oszczędzają na rozrywce.







■ Nawet bijące wszelkie możliwe rekordy Nintendo zanotowało ostatnio wyraźne spowolnienie dynamiki sprzedaży swoich konsol i gier. Także Microsoft i Sony czekają spore wyzwania, jeśli chcą pozyskać nowych klientów. Na pewno premiery urządzeń nowej generacji są dziś dalej, niż bliżej.

jakby nosiło kamizelkę crisis-proof. Czemu tak się dzieje? Jajogłowi mogą ślęczeć nad stosami wykresów, wykonywać przenudne obliczenia na swoich kalkulatorach i sprawdzać najnowsze statystyki, ale ja napiszę, co myślę – człowiek od zarania dziejów potrzebował rozrywki, a kto wie, czy dziś nie lgnie do niej jeszcze mocniej. Większość ludzi wiedzie bezbarwne życie i w pewnym momencie dochodzi do wniosku, że trzeba je jakoś uatrakcyjnić. Gry video genialnie zajmują wolny czas i są relatywnie niedrogie (przynajmniej w porównaniu do innych rozrywek, powiedzmy kręgli albo podróżowania). Ostatnie lata przyniosły także zalew tytułów innowacyjnych i przeznaczonych dla szerszych grup społecznych, stąd nowy gatunek gier każualowych.

Wybierając tańsze auto, można zaoszczędzić kilka tysięcy, ale czy szarpnięcie się na kilka stówek na Wii albo Xbox 360 to przejaw burżujstwa? To nadal dobra luksusowe, ale najwidoczniej w hierarchii wielu osób stoją wyżej niż wspomniane czynności. Dużo bardziej obawiałbym się na miejscu wydawców, bo czym innym jest kupienie sprzętu na lata, a czym innym gry, która albo praktycznie przechodzi się sama (Prince of Persia), albo wystarczy na kilka godzin zabawy (Heavenly Sword). Oczywiście upraszczam, bo decyzja o kupnie zapada ze względu na miliard czynników, ale wyniki sprzedaży mówią same za siebie – brakuje ostatnio spektakularnych otwarć, jakie pamiętamy z czasów premier Halo 3 i GTA IV. Nawet Pokemon Platinum w pierwszym tygodniu sprzedał się w Stanach Zjednoczonych w liczbie „jedynie" 700 tysięcy egzemplarzy, podczas gdy poprzedniej inkarnacji gier o Pikachu rozeszło się prawie dwa razy więcej w analogicznym okresie. Zawsze można zwalić winę na odtwórczość, ale moim zdaniem kryzys maczał w tym swoje paluchy. Nadal kondycja branży jest niezła, a na tle innych świetna, z tym że nikt już nie wspomina o „złotej erze" – najważniejsze, że damy radę przeczekać.

■ Losy Faith się ważą, bo recesja zniechęci wielkich wydawców do ładowania pieniędzy w niepewne produkcje. Co gorsza, nastąpiła w chwili, gdy wszystko szło ku lepszemu.

PIERWIASTEK CHEMICZNY POLON

Z wyjątkową sytuacją mamy do czynienia w Polsce, bo tak naprawdę nikt z ekonomistów jeszcze nie powiedział, że mamy kryzys w takim rozumieniu, jak pojmują go Amerykanie. Na razie nazywa się to spowolnieniem gospodarczym, choć naród karmiony scenami ze Stanów, zaczyna wątpić, czy uciułane przez lata kilka tysięcy złotych wystarczy, by przeżyć recesję. Słabo, że uderza to bardzo silnie we wciąż kiepsko ukorzeniony rynek konsol. Wydawało się, że 600 złotych za X360, nieco ponad tysiąc za PS3 i Wii kuszące marketingowo atrakcyjną ceną 999 złotych, staną się normalnością i gracze nareszcie wypłyną na szerokie wody mainstreamu. Niestety, kryzys najbardziej uderza w transakcje walutowe, a polskie ceny ustalane są w oparciu o kurs euro. Byłoby łatwiej, gdybyśmy przyjęli walutę większości państw Unii Europejskiej, a tak można się przerazić sprawdzając ceny konsol i akcesoriów. Żebyście widzieli moją minę, gdy zobaczyłem Wii Fit za niemal cztery stówki, DSi za koło 800 złotych (osiemset! czy ktoś tutaj oszalał?!) albo PS3 ponownie lądujące na półce z droższym sprzętem RTV i nieśmiało dobijające do półtora tysiąca. Nawet ludzie, którzy chcą grać z padem w dłoni i plecami opartymi o wygodną kanapę, muszą wybrać pecety, bo oprócz tego mają jedną możliwość – nie grać w ogóle. A to, jak wszyscy wiemy, nie wchodzi w rachubę. Niemożebnie skoczyły także ceny gier – i to w takim momencie, gdy Kowalski i Nowak z uśmiechem byli gotowi wysupłać 150 złotych w dniu premiery na warty tego tytuł. A obecnie? Zastanowią się dwa razy zanim zapłacą 230 zł za piątego Residenta albo 249 złotych za Halo Wars. Realia potrafią przerazić, a sytuację zaognia słabiutki rynek gier używanych – parafrazując tytuł zdobywcy Oscara sprzed roku „To nie jest kraj dla grających ludzi". Tym większy szacunek dla wszystkich, którzy przykładają się do jego rozwoju, choć ponownie muszą przywdziać strój pioniera. Wydawało się, że misja popularyzowania gier video dobiega końca, ale niestety – znów trzeba unaoczniać ludziom, że to rozrywka warta każdych pieniędzy i wielu wyrzeczeń.

KRYZYS NAJBARDZIEJ UDERZA W TRANSAKCJE WALUTOWE, A POLSKIE CENY USTALANE SĄ W OPARCIU O KURS EURO. BYŁOBY ŁATWIEJ, GDYBYŚMY PRZYJĘLI WALUTĘ WIĘKSZOŚCI PAŃSTW UNII EUROPEJSKIEJ, A TAK MOŻNA SIĘ PRZERAZIĆ SPRAWDZAJĄC CENY KONSOL

TEST DLA WSZYSTKICH

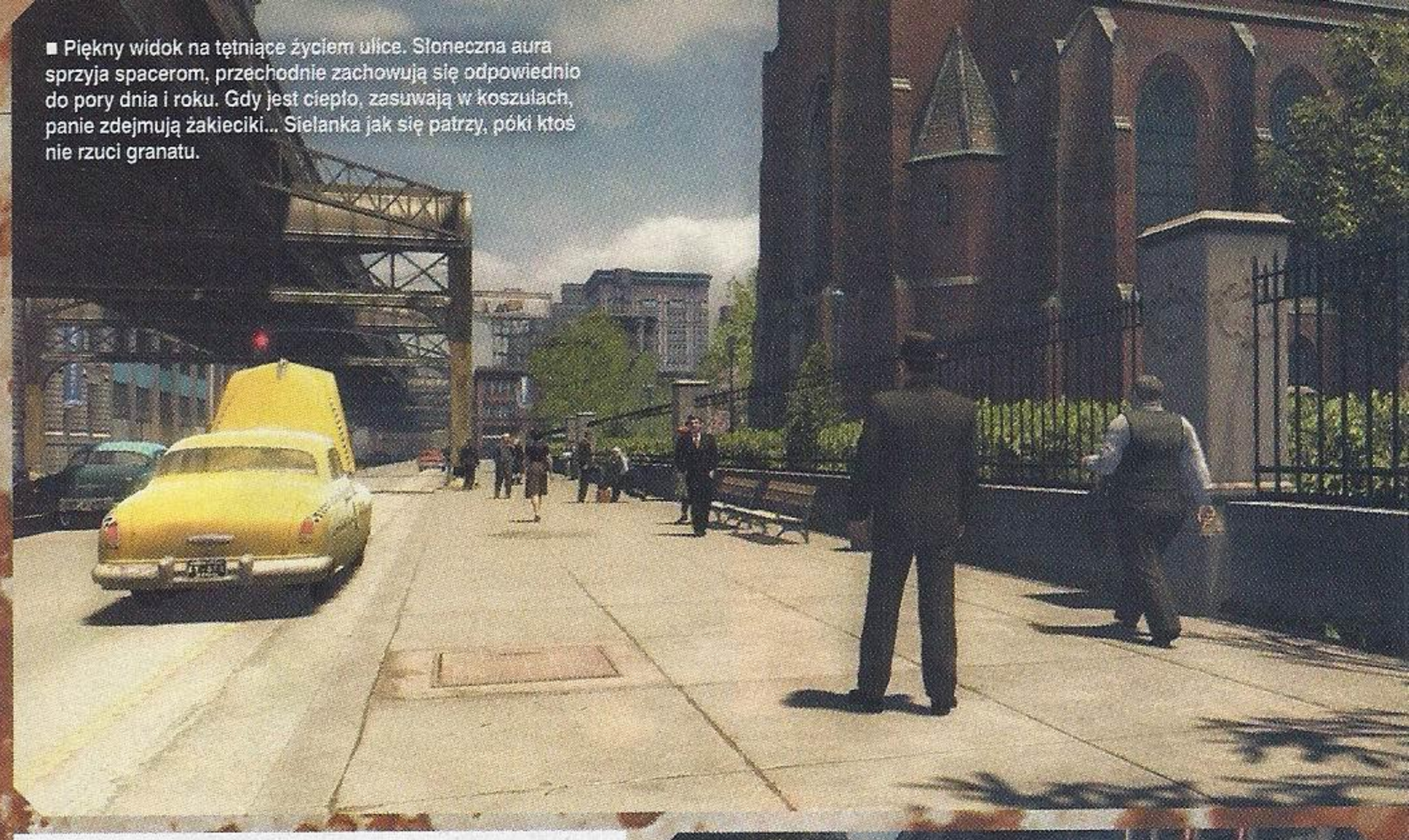
Gałąź branży rozrywkowej, jaką są gry video, to jedna z ciekawszych dziedzin rynku. Jest na tyle okrzepła, że można pokusić się o analizę i przewidywanie przyszłości, a z drugiej strony daleko jej do powtarzalności znanej z filmów albo muzyki. Dlatego starałem się bardzo ostrożnie ocenić skutki kryzysu na kolejne miesiące. Czemu nie lata? Po pierwsze, to za długi okres, by czegoś głupiego nie palnąć, a po drugie – mam jednak nadzieję, że cała afera skończy się dość szybko i najwyżej przyszłoroczne święta będą trochę odbiegały poziomem od pozostałych. Na razie na pewno czeka nas suto zastawiony stół hitów na czerwcowym Electronic Entertainment Expo, bo nawet bez nowych zapowiedzi będzie na czym zawiesić oko. Na początku kryzysu byłem pewien, że najbardziej jego skutki odczuje Sony, a szczególnie oddziały odpowiedzialne za politykę związaną z PlayStation 3. Sprzęt jest najdroższy, oferuje naprawdę sporo i u mnie stał się centrum rozrywki multimedialnej, ale w recesji nie to jest przecież najważniejsze. Liczy się efektowność, a tą z kolei najlepiej wykorzystuje Nintendo. Wii jest względnie tanie (choć powinno być tańsze), prezentuje zupełnie inne podejście do zabawy przed telewizorem i wszystkie tytuły na nią są ekskluzywne. Oczywiście stosując odpowiedni sposób myślenia, gdyż największe tytuły multiplatformowe różnią się od wersji na PS2 albo PSP tylko sterowaniem. W każdym razie okazało się, że moje przewidywania nie są warte złamanego grosza, bo trwamy w kryzysie już kilka miesięcy, ale konsole sprzedają się co najmniej nieźle, nawet PS3. Jeśli zacznie się chudy okres, będzie ciężko, ale branża wyjdzie z niego silniejsza i ciepło mi się robi jak pomyślę, co zaczną wyczyniać wydawcy, gdy przestanie nad nimi wisieć groźba obciętych finansów. Wysyp innowacji? To wszystko wydarzy się w przededniu nowej generacji konsol, gdy potentaci będą się przymierzać do prezentacji świeżych sprzętów. Tak czy siak, trzeba patrzeć optymistycznie, bo nawet jeśli zabraknie hitów, każdy z nas ma odłożone starsze tytuły do przejścia „jak będzie chwila". I w najgorszym wypadku to właśnie kryzys przysłuży się owej chwili. //**Gonzo**

Przez dekadę wiele można osiągnąć. Spokojnie skończyć studia, znaleźć dobrze płatną pracę, ożenić się, mieć dziecko i prowadzić spokojny tryb życia. No chyba, że jeszcze w szkole średniej dostaje się wyrok...

INFO
DEVELOPER: 2K CZECH
WYDAWCA: TAKE 2
TERMIN: JESIEŃ 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

VITO SCALETTA

MAFIA II



■ Piękny widok na tętniące życiem ulice. Słoneczna aura sprzyja spacerom, przechodnie zachowują się odpowiednio do pory dnia i roku. Gdy jest ciepło, zasuwają w koszulach, panie zdejmują żakieciki... Sielanka jak się patrzy, póki ktoś nie rzuci granatu.

Wyjścia są dwa: albo oglądanie świata zza krat, albo wypad na front trwającej wojny. Właśnie taki los spotkał młodego Amerykanina włoskiego pochodzenia. Zbuntowany Vito Scaletta nie chce iść do puszki, dlatego rusza na wojnę. Gdy wraca do miasta, do którego z Sycylii wyemigrowali jego rodzice, jest rok 1943. Na peronie nikt go nie wita. Empire City rozrosło się, tętni życiem, jego mieszkańcy się bogacą, a nie ma nic lepszego dla mafijnego procederu, jak zamożne społeczeństwo, skorumpowane władze i duży teren. Dlatego interes kwitnie, coraz więcej młodych mężczyzn zaciąga się do szeregów zorganizowanych grup przestępczych. Zaczyna się też ostra konkurencja, a jak wiadomo, w takich momentach nikt nie przebiera w środkach.

HISTORIA NIE-MIŁOSNA

Kilka słów wprowadzenia należy się tym, którzy nie spotkali się z pierwszą częścią. Więcej informacji znajdziecie w ramce, ale tutaj i tak wypada napisać, że swego czasu Mafia była poważnym pretendentem do miana „najbardziej realistycznej gry gangsterskiej, w której nie trzeba myć zębów". Albo inaczej: stanowiła rozsądną alternatywę dla komiksowego, prześmiewczego i mało związanego z rzeczywistością GTA.

Mafia 2 to gra z otwartym miastem, w której gracz wciela się w Vito Scalettę, młodego adepta sztuki włamywania się do samochodów, bicia po twarzy, kopania po brzuchu, strzelania z broni palnej i wszystkich innych czynności związanych bezpośrednio z wykonywanym zawodem bandyty, bądź też mniej ordynarnie – mafiozo. Kamera śledzi kroki postaci zza jej pleców, a w momencie celowania umiejscawia się w dobrze znanym punkcie – nad barkiem bohatera, co pozwala prowadzić ostrzał mając dobry przegląd pola walki. Ważna informacja: w grze nie będzie HUD-a, czyli żadnych pasków energii i liczników amunicji. Fajnie? Zobaczymy.

Opowiedziana historia ma być przejmująca, pełna uniesień i sytuacji, w których gracz podejmie moralnie trudne decyzje, których skutki poznamy w bliższej lub dalszej perspektywie. Co ciekawe, Vito zadebiutuje jako młodzian, ale akcja dziać się będzie na przestrzeni dziesięciu lat. Oby nie posłużono się tutaj jednak rozwiązaniami z Fable 2, gdzie w jednej chwili mijały lata, a gracz nie miał na to żadnego wpływu. Mogę sobie wyobrazić, że Vito zostaje ranny i trafia do szpitala, idzie za kratki, albo wylatuje na wczasy, ale obietnica pokazania dekady wiąże się jednak z czymś więcej, przynajmniej w moim odczuciu.

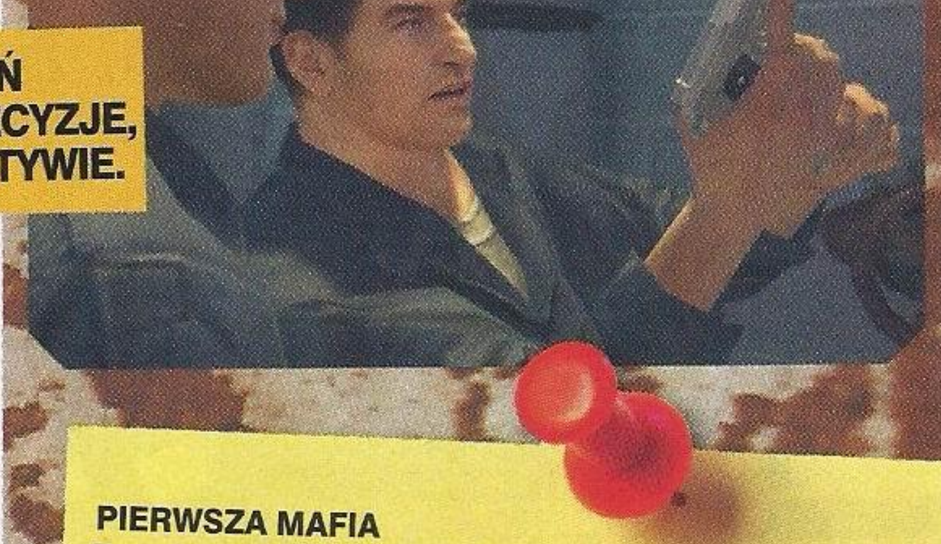
HISTORIA VITO SCALETTY MA BYĆ PRZEJMUJĄCA, PEŁNA UNIESIEŃ I SYTUACJI, W KTÓRYCH GRACZ PODEJMIE MORALNIE TRUDNE DECYZJE, KTÓRYCH SKUTKI POZNAMY W BLIŻSZEJ LUB DALSZEJ PERSPEKTYWIE.

Do przedstawienia fabuły posłuży około dwóch godzin przerywników liczonych na silniku gry. Scenariusz pierwszej części mieścił się na około czterystu stronach maszynopisu, Mafia 2 niemal podwoi tę ilość tekstu dobijając do jakichś siedmiuset stron. Robi to spore wrażenie. Interesująco brzmi też fakt, że sesje motion-capture czeska ekipa autorów przeprowadziła we własnym studio i nie wynajęła do tego celu aktorów – sami developerzy wcielili się w role gangsterów, przechodniów, stróżów prawa i innych ludzi występujących w grze. Posłużyli się przy tym prawdziwą bronią, by jak najlepiej oddać ruchy kogoś posługującego się kilogramową klamką.

KOCHAM TO MIASTO

Empire City to fikcyjna metropolia o powierzchni dziesięciu mil kwadratowych (około 16 kilometrów) podzielona na dwadzieścia dzielnic. Zainspirowana została przez dwa wielkie miasta – San Francisco i Nowy Jork przełomu lat czterdziestych i pięćdziesiątych. Od pierwszej Mafii minęło zatem około trzydziestu lat. Sporo się zmieniło, na chodnikach zaroiło się od przechodniów – technologia napędzająca grę ma pozwolić na wyświetlenie jednocześnie nawet siedemdziesięciu postaci na ekranie. Nie podano, czy taki wynik osiągnięto w warunkach laboratoryjnych, czy też wrzucono na ulice taką ilość obiektów, dopełniono obraz kilkunastoma samochodami, gradem kul i eksplozją. Gdyby tak było, to Illusion Engine okazałby się potężnym narzędziem. Cieszy również zaimplementowanie technologii PhysX, dzięki której fizyka wszystkich elementów w grze będzie realistyczna i przekonująca.

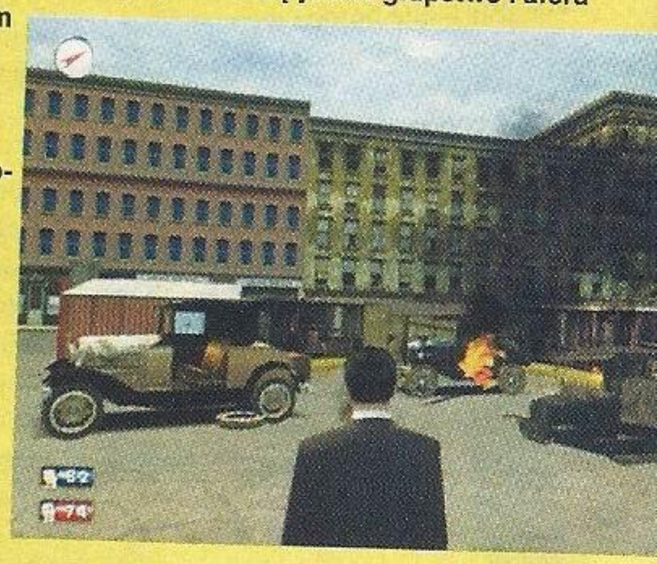
Przydrożna budka z jadłem serwująca hamburgery i hot dogi, pucybut szorujący obuwie na wysoki połysk, budki telefoniczne oblegane przez spragnionych kontaktów z innymi miastami, przystanki autobusowe, postoje taksówek, kawałki zieleni, gazeciarze wrzeszczący na całe gardło „Extra! Extra! Read all about it!", to tylko niektóre z elementów, jakie mają wpłynąć na odbiór Empire City. Ciemne zakamarki obejmują podziemne kluby ze striptizem, mety i meliny rozmaite oraz dziuple „ciepłych" samochodów czy podejrzane lokale dla typów spod ciemnej



■ Minęły czasy (miejmy nadzieję, że bezpowrotnie), gdy pojazd był jednolitą bryłą. Teraz poszczególne elementy odpadają, gniotą się i po prostu jest pięknie.

PIERWSZA MAFIA

Zaczęło się w 2002 roku. Ciepło przyjęta Mafia urzekła fanów realistycznym podejściem w miejscach, w których inne gry tego typu pozwalały sobie na umowność i półśrodki. I tak na przykład, aby ukraść auto nie wystarczyły dobre chęci. Potrzebne były umiejętności i odpowiedni sprzęt, by uruchomić wóz. Swoją drogą aut w pierwszej Mafii było ponad pięćdziesiąt, wliczając w to kilka wozów wyścigowych. Nie wszystkie oczywiście były dostępne od ręki. Musiało upłynąć kilka lat w grze, by nowsze modele stały się powszechne na ulicach. A skoro przy ulicach jesteśmy – wiedzieliście, że w Mafii można było dostać od policji po głowie za jazdę z nadmierną prędkością? Albo za przejechanie na czerwonym świetle? To smaczki, które wielokrotnie przesądzały o powodzeniu misji. Czasami niemal u celu popełniło się jakieś głupstwo i afera gotowa. Kolejnym przykładem na przywiązanie do detali niech będzie fakt, że postać siedząca w wozie odnosiła rany, gdy dochodziło do kolizji drogowych. Wszystko to pewnie powróci wraz z Mafią następnej generacji.



■ Vito (po lewej) dzierży najbardziej charakterystyczną broń tamtych czasów – Tommy Guna. Ten pistolet maszynowy wypluwał dziesiątki pocisków na minutę i stanowił nieodłączny atrybut dobrze sytuowanego mężczyzny z włoskiej dzielnicy.

gwiazdy… Poza kilometrami dróg i autostrady okalającej miasto, Empire City to około stu zamkniętych miejscówek. Poza wspomnianymi lokalami, do tego grona zaliczają się też sklepy z ciuchami, salony fryzjerskie i banki. Co jednak najważniejsze – wnętrza są całkowicie podatne na zapędy destrukcyjne domorosłych zabijaków. Autorzy chwalą się, że jeśli gracz nabroi w którymś z tych miejsc, dużo czasu upłynie, nim wróci ono do swojego poprzedniego stanu. Podobno dzięki temu mamy lepiej wczuwać się w przedstawiony w grze świat. Wyraźny prztyczek w nos dla Rockstar i ich GTA IV.

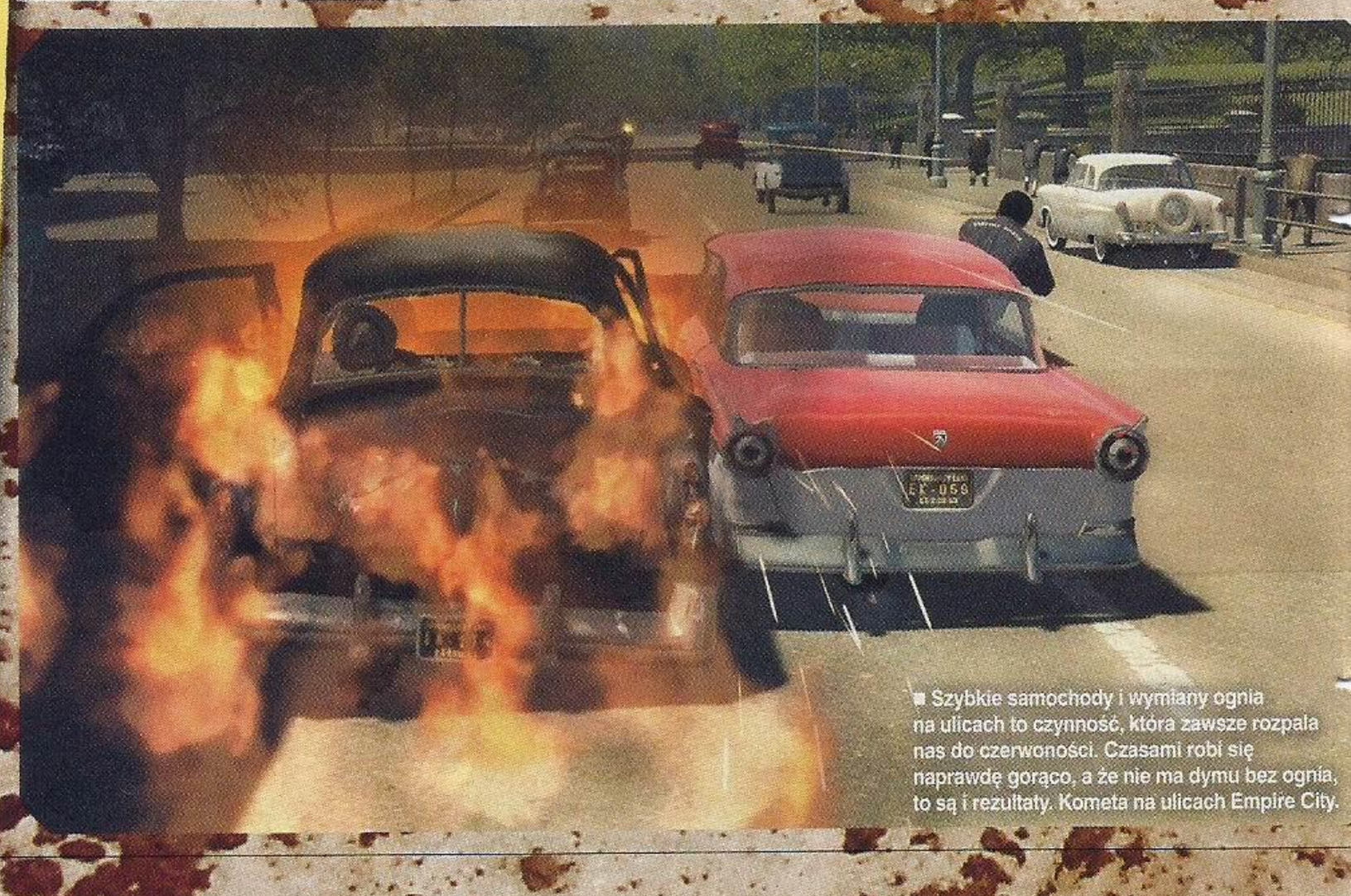
DORZUCIĆ DO PIECA

Gdy myślę o samochodach z czasów pierwszej Mafii, zawsze przypomina mi się anegdota o tym, jak to hrabia kazał Janowi wrzucić do pieca ich automobilu kolejną łopatę węgla i rzekł: „zajrzyjmy śmierci w oczy”. Tak, bez wątpienia trudno jest oddać uczucie prędkości aut z okresu przedwojennego, bo coś takiego nie miało racji bytu. Wielu też psioczyło na pierwszą Mafię – jazda samochodem była porywająca niczym somalijscy piraci. Pamiętajmy jednak, że początek drugiej połowy dwudziestego wieku to czasy rozkwitu motoryzacji. Silniki rosły w konie, przybywało litrów pojemności, auta zaczęły pędzić szerokimi i równymi drogami… Właśnie ten ich wdzięk i gracje 2K chce oddać w swojej grze. Samochody nie pływają jak te z GTA, rozpędzają się nieco wolniej, ale za to błyskawicznie reagują na poczynania kierowcy, są całkiem zwrotne i bardzo wytrzymałe.

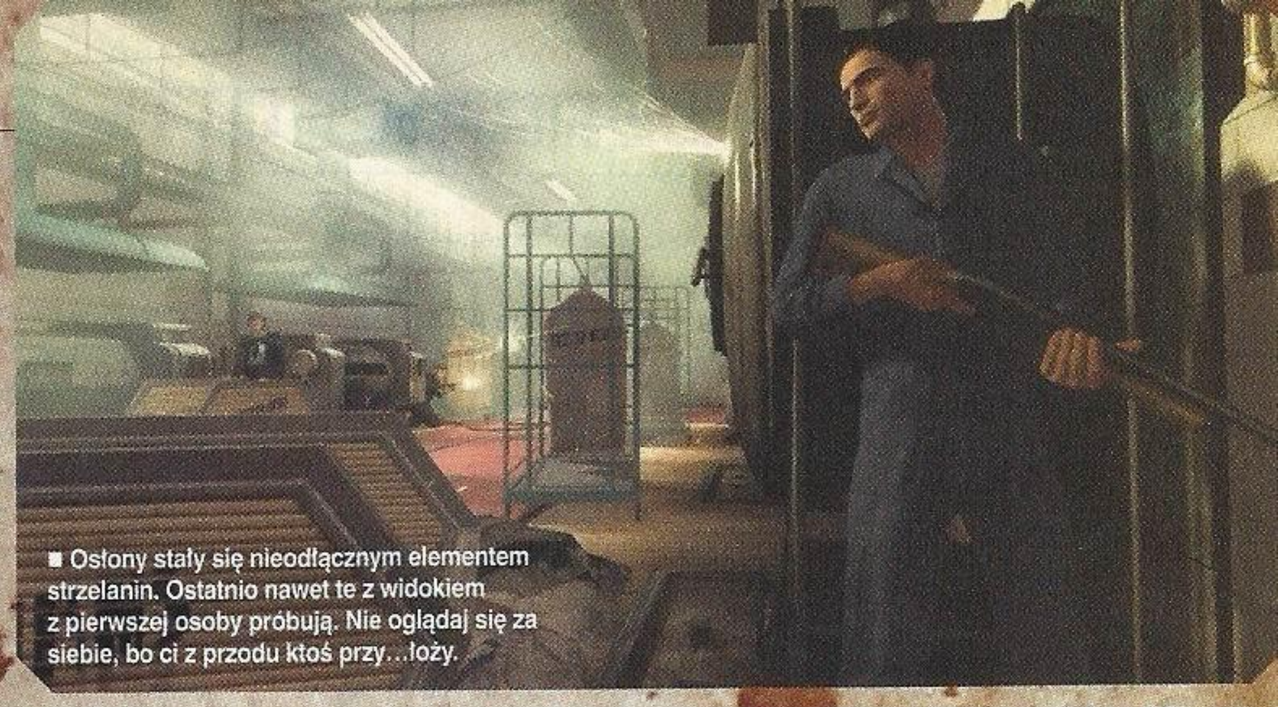
Tylna kanapa wozu często służy do przewożenia kolegów. Bywa też, że Vito jest wieziony, a w trakcie jazdy toczy się rozmowa na temat najbliższej misji. Na razie nie wiadomo czy będzie możliwość jednoczesnego prowadzenia pojazdu i strzelania z broni palnej. We wspomnianym już niejednokrotnie GTA IV motyw ten spisywał się bardzo dobrze, ciekawe czy Czesi poradzą sobie i z tym zadaniem.

MISJA „WYWABIENIE PLAMY”

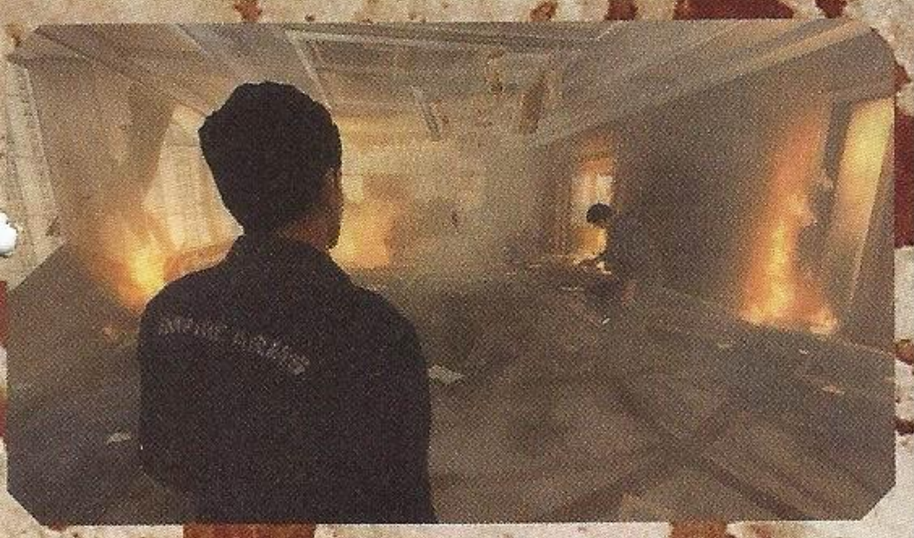
Jedna z zaprezentowanych misji polegała na sprzątnięciu dona konkurencyjnej rodziny. Plan był prosty: wbić się w przebraniach na przyjęcie w drogim hotelu, podłożyć ładunek wybuchowy, oddalić na bezpieczną odległość i BUM! Posłać typa do piachu. Vito z dwoma kolegami udali się więc do podziemi rzeczonego hotelu, przebrali w robocze ciuchy, przygotowali niespodziankę i udali do wyznaczonego pokoju. Na miejscu zamontowali ładunek wybuchowy pod stołem i opuścili pokój przez okno, stając na dźwigu przeznaczonym dla zmywaczy okien. Wszystko zdawało się iść zgodnie z planem, gdy nagle bomba wybuchła z potężną mocą rozrywając ćwierć kondygnacji. Bohaterowie nie byli daleko, więc wybuch wstrząsnął też nimi. Gdy udali się sprawdzić, jak poszło, cel właśnie wyszedł z łazienki w całkiem niezłym stanie. Pogoń trwała przez korytarze hotelowe zalewane wodą z systemu przeciwpożarowego. Doszło do strzelaniny; kolejni gangole padali jak muchy broniąc szefa. Chłopaki dopadli bossa dopiero na podziemnym parkingu. Kto by się spodziewał, że pozornie prosta misja przerodzi się w takie atrakcje?

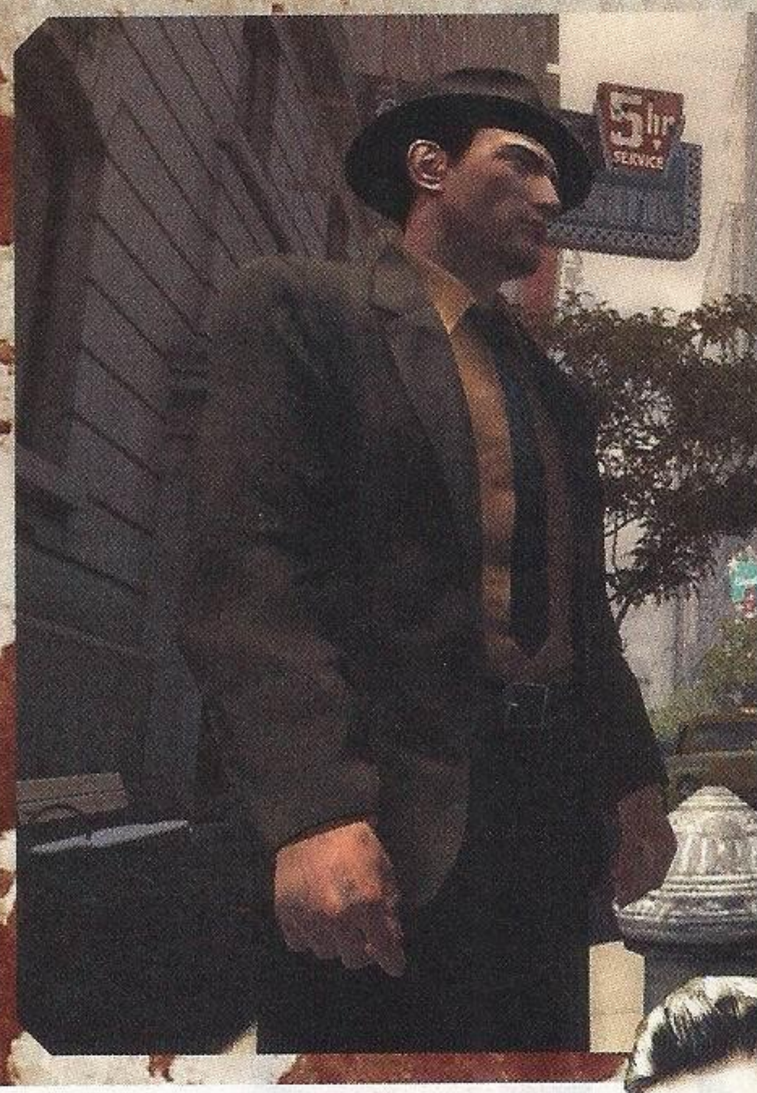


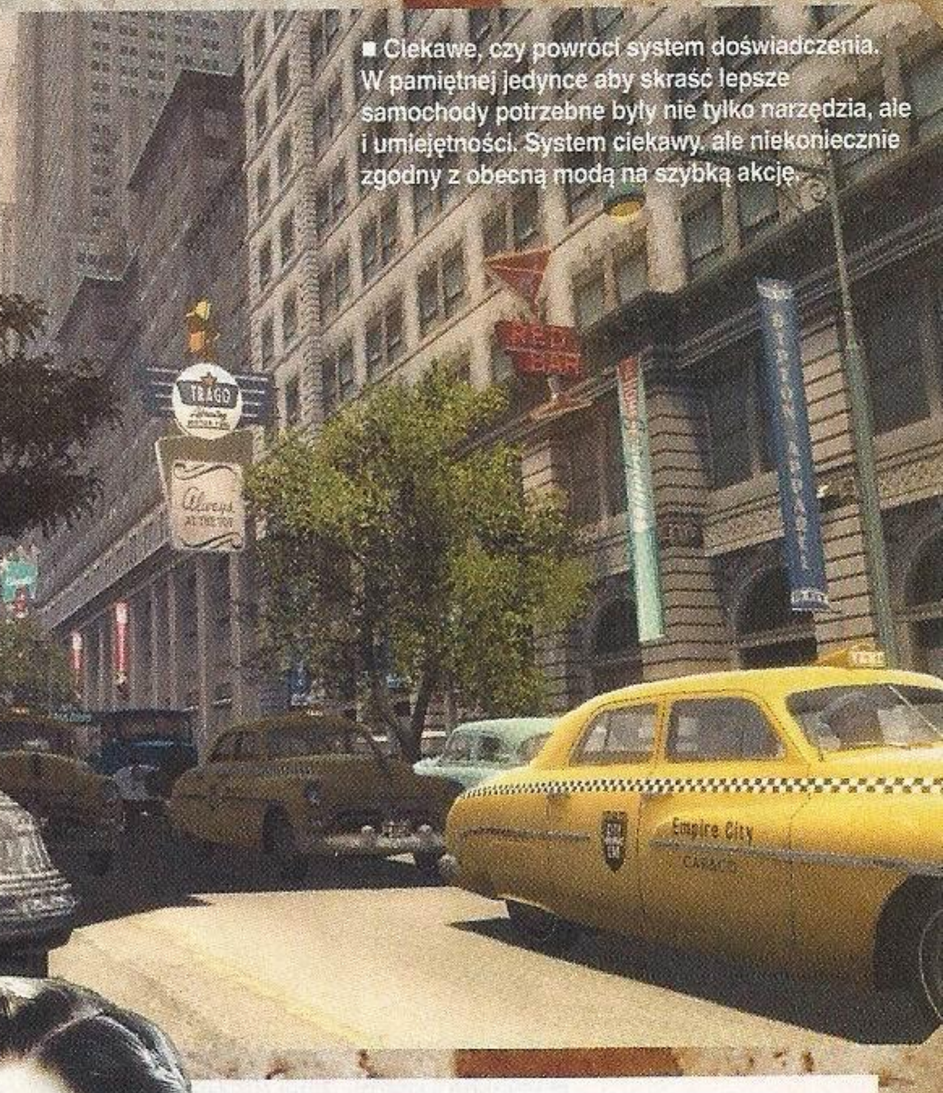
■ Szybkie samochody i wymiany ognia na ulicach to czynność, która zawsze rozpala nas do czerwoności. Czasami robi się naprawdę gorąco, a że nie ma dymu bez ognia, to są i rezultaty. Kometa na ulicach Empire City.



■ Osłony stały się nieodłącznym elementem strzelanin. Ostatnio nawet te z widokiem z pierwszej osoby próbują. Nie oglądaj się za siebie, bo ci z przodu ktoś przy...łoży.







■ Ciekawe, czy powróci system doświadczenia. W pamiętnej jedynce aby skraść lepsze samochody potrzebne były nie tylko narzędzia, ale i umiejętności. System ciekawy, ale niekoniecznie zgodny z obecną modą na szybką akcję.

Pozostając przy obsłudze samochodu, nie raz i nie dwa zdarzy się pogoń lub ucieczka przed wrogim gangiem, w trakcie której pasażerowie będą pruć ile wlezie przez okna z pistoletów i Tommy Gunów. Widowiskowe i chyba nigdy się nie znudzi.

Z BUTA, Z LACZKA

Jak zwał, tak zwał. Vito stawia pewne kroki, jest świetnie animowany, w jego ruchach czuć pewność siebie i pewien stopień dostojeństwa. To nie żaden burak w dresie i w Calibrze, a włoski gangster z klasą, w drogim garniturze i lśniących butach. W mieście wiele osób go zna, a pozna jeszcze więcej, gdy zacznie swoją wspinaczkę po szczeblach mafijnej drabiny. Od chłopca na posyłki, przez szeregowego żołnierza, szefa małego oddziału, aż po dona – kariera będzie burzliwa, trupów tysiące, a wystrzelonych kul nikt nie zliczy.

Gdy zaczyna się akcja, Vito robi to, co każdy prawdziwy facet: szuka schronienia. Tak, w Mafii 2 zostanie zawarty system osłon, który jest lubiany, sprawdza się i zdaje się być realistycznym. Dlaczego zdaje się? Bo wcale nie jest powiedziane, że nienormalnym zachowaniem w chwili bycia ostrzelanym jest pospieszne oddalenie się z miejsca zdarzenia i zmiana spodni. Ale widocznie twardziele z krwi i kości mają inaczej. Vito przywiera do ściany, przewróconego stołu, maski samochodu, skrzynki, betonowego filaru, do czegokolwiek, co może zapewnić chociaż chwilę schronienia, przeładowuje pistolet i... Zaczyna się. Kule świszczą nad głowami, elementy otoczenia sypią się w drobny mak, koledzy wrzaskami informują o zachowaniu wrogów. A ci ostatni dwoją się i troją, by nie sprzedać łatwo skóry. Niestety, ich los jest przesądzony. Każdy pójdzie do piachu, każdy. Po pierwsze, energia bohatera odnawia się po chwili, co jest chyba jednak nadużywane, a po drugie – system punktów kontrolnych pozwala w miarę bezstresowo prowadzić walkę. Jeśli Vito nakryje się swoimi wypucowanymi lakierkami, to i tak za chwilę wróci do akcji.

System sztucznej inteligencji przewiduje takie atrakcje, jak ostrzał z ukrycia, zachodzenie z flanki, komunikację między członkami wrogiej frakcji, organizowanie się w grupy, wywabianie gracza z kryjówki i tym podobne akcje, które mają napsuć sporo krwi każdemu, kto sięgnie po Mafię. Przez większość czasu Vito wcale nie będzie sam, a i jego towarzysze będą sprytni i przebiegli. Podobnie ma się sprawa z policjantami. Stróże prawa miasta Empire nie będą uganiać się na zabój za człowiekiem, który przekroczył dozwoloną prędkość. Raczej odpuszczą sobie poszukiwania, jeśli umiejętnie zaparkujemy samochód w mało widocznym miejscu. Co innego, jeśli przed chwilą ktoś napadł na bank, zastrzelił dziesięciu strażników i ciężko przestraszył grupę przechodniów. Wtedy żarty na bok, policja nie popuści. Może być ciekawie.

VITO STAWIA PEWNE KROKI, JEST ŚWIETNIE ANIMOWANY. TO NIE BURAK W DRESIE I W CALIBRZE, A WŁOSKI GANGSTER Z KLASĄ, W DROGIM GARNITURZE I LŚNIĄCYCH BUTACH.

MOKRA WŁOSZKA

Mafia 2 zapowiada się porządnie. Trudno doszukać się czegoś, co może nie zadziałać – wszystko wygląda na dobrze przemyślane i zaplanowane. Prace nad nią trwają kilka ładnych lat, wiadomo jednak, że idą w dobrym kierunku, a ich koniec przewidziany jest na jesień bieżącego roku. Czeski oddział 2K liczy sobie około stu dwudziestu osób i jednocześnie pracuje nad trzema wersjami gry – na PlayStation 3, Xboxa 360 i PC. Dzięki temu na pewno unikniemy sytuacji, jaka przydarzyła się poprzedniczce. Konwersje na konsole wypadły beznadziejnie i konsolowcy poczuli, że generalnie mają Mafię w głębokim poważaniu.

Osobiście nie mogę oprzeć się pewnemu wrażeniu. Czy aby na pewno droga, jaką obrało 2K jest tą najlepszą? Przypomina mi się sytuacja z serią Call of Duty, kiedy to okazało się, że Współczesne Działania Wojenne są tymi upragnionymi i niosącym najwięcej emocji. Powrót w czasie do drugiej wojny światowej mimo wszystko nie był tak porywający, jak wydarzenia z Call of Duty 4. Skąd ta analogia? Ano stąd, że siłą rzeczy w Mafii 2 nie pojawi się naprawdę wiele rzeczy, które w GTA IV dawały masę radości. Nie będzie telewizji, Internetu, telefonu komórkowego, odniesień do nam współczesnych osób i firm. Mimo szczerych chęci, autorzy nie oddadzą sytuacji, które będą nam bliskie. Co prawda to nie wada, ale chodzi mi bardziej o to, że w dziele Rockstar elementy rzeczywistości, o których napisałem, stanowiły też o immersji. Tutaj autorzy stawiają na miasto, mieszkańców, fabułę i historyczne tło. Najpewniej dostarczą dopieszczony tytuł, który jednak nijak się będzie miał do współczesnych zjawisk, przez co mocno ograniczy ilość potencjalnych odbiorców. Jasne, „Chłopcy z ferajny" mają swoich fanów, gra Ojciec Chrzestny bardziej zaostrzyła apetyt, niż go zaspokoiła, ale i tak uważam, że decydując się na takie, a nie inne realia, czeskie 2K stawia sobie wysoko poprzeczkę. Trzymam za nich kciuki. Widmo cementowych butów skutecznie odsuwa myśl, że mogłoby się im nie udać. //**qsh**

Quo Vadis Harry Potter...?

Szary Fotel

Polska to dziwny kraj, który wszelkie fenomeny światowe skutecznie omijającą szerokim łukiem (Wii oraz DS...). Ale kiedy w końcu tu dotrą, to Polacy często ulegają im tak samo mocno, jak inne społeczeństwa. Tak też stało się z książką o Harrym Potterze, która zawitała do nas pierwszej połowie 2000 roku (na świecie w 1997 roku), a drugi jej tom jeszcze pod koniec tego samego roku. Szybko stało się oczywiste, że zaobserwowane za granicą zjawisko „Potteromanii" dotarło również do Polski. Książka zdawała się być skierowana głównie do najmłodszych czytelników, jednak wraz z premierą „Harry Potter i Więzień Azkabanu" okazało się, że fabuła robi się „cięższa", a świat poważniejszy. To był idealny moment dla wytwórni Warner Bros., która to w 2001 roku wprowadziła do kin ekranizację pierwszego tomu książki. Wtedy też ruszyła potężna marketingowa machina naczyń połączonych. Wraz z filmem, Electronic Arts wypuściło na rynek grę opartą o pierwszą część filmu. Były to czasy, gdy twórcy gier tego typu uważali, że gra wcale nie musi być dobra, ważne by była na licencji fenomenu popkultury. I właśnie w myśl tej idei gra wyszła jak suchy kotlet, a przyjemność z obcowania z nią mogli mieć jedynie gracze najmłodsi, którzy faszerowani grami pokroju Scooby Doo czy Tańce Barbie na Lodzie, mają mniejsze wymagania wobec gier. Niestety druga część gry na podstawie kolejnego filmu również nie wyszła najlepiej.

Opowieść o Harrym Potterze była jednak pełna magii, która chyba w końcu spłynęła na twórców, bo wyczarowali naprawdę niezłą grę o Więźniu Azkabanu. Można było przecierać oczy ze zdumienia i drapać się po głowie, jak to możliwe, że trzecia część była tak grywalna, skoro poprzednie części były wręcz gniotami. Kolejne dwie części trzymały poziom, a postacie wyglądały niemal kropka w kropkę, jak te z filmu. W końcu nadeszły czasy konsol nowej generacji, i EA szykowało piątą część gry po raz pierwszy także na PS3 i X360. Znając możliwości obu sprzętów, każdy rozsądny gracz spodziewał się majstersztyku. Niestety, zauważalna skłonność do prostoty (choćby we wciąż niezłej Czarze Ognia) okrutnie oszpeciła Zakon Feniksa. Wszystko w tej części wygląda kołkowato, tekstury niczym rozlana zupa na dywanie, a mimika twarzy nie ewoluowała ani na jotę. Profesor Snape cedzący kąśliwe uwagi w stronę Harry'ego, wygląda jak kukiełka kłapiąca drewnianymi ustami. Wygląda to komicznie i niesmacznie.

I właśnie tutaj objawia się największa siła Potteromanii. Choć większość gier jest niedopracowana, to wszyscy mający w głowie książki lub filmy (zwłaszcza) pragną zagłębić się w wirtualny świat ukochanego uniwersum i nie ma dla nich znaczenia, że gra jest zrobiona na szybko i po łebkach. Najważniejsze jest przeżycie już znanych przygód, rozwiniętych o etapy mocno zręcznościowe, i właściwie tylko to się liczy. Mała ilość postaci poruszających się po ekranie, tekturowa grafika, tekstury malowane akwarelkami czy jakość animowanych przerywników rażących jakością sprzed lat dziesięciu, nie są w stanie zniechęcić najtwardszych fanów.

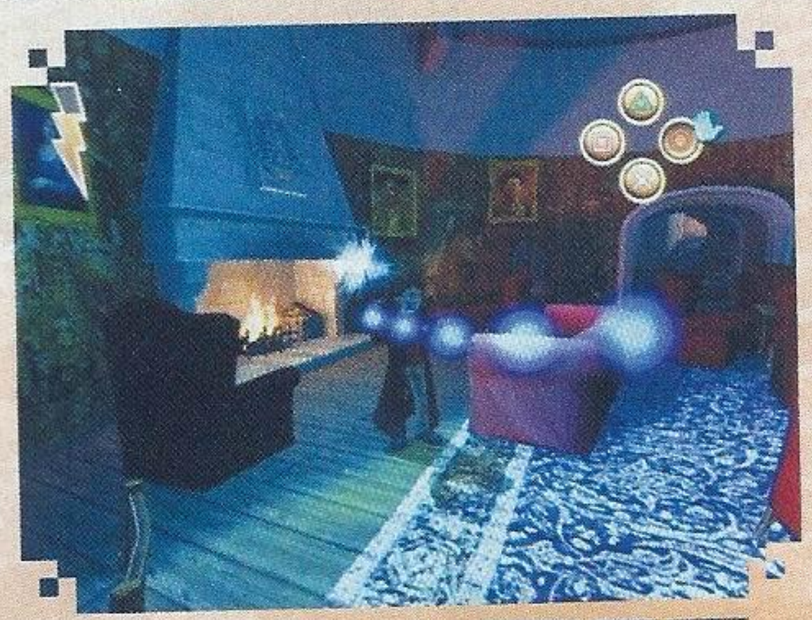
Co jednak z tymi, którzy polubili książki i filmy, a są już dojrzałymi graczami? Według prawa Potteromanii powinni wszystko wybaczyć. Tak jednak nie jest. O ile prostota gier jest do przełknięcia (w dużej mierze dzięki przyjemnym zadaniom logicznym), tak strona techniczna gry już nie. EA nastawiło się na młodszych graczy, zapominając o tych już dojrzałych, a którzy w dużej mierze mają w sobie jeszcze sporo z dziecka (i będą mieli aż do śmierci). Jeśli przy starcie gry wybierze się opcję języka polskiego, to nie tylko napisy będą zlokalizowane, ale także dubbing. Nie ma opcji pozostawienia oryginalnych głosów i włączenia napisów w rodzimym języku. Mało tego. W grze nie ma wyboru wersji anglojęzycznej. Osobiście wiele bym dał, za możliwość usłyszenia „What is the matter Harry Potter" z typową dla Anglików flegmą w głosie. To okrutny grzech zaniedbania, zauważalny niestety u wszystkich dystrybutorów w Polsce. Jeśli, o zgrozo, jakaś gra na podstawie filmu zostanie uznana za produkt dla młodszych graczy, automatycznie dostaje polski dubbing i nie ma przebacz. Nie będzie opcji włączenia oryginalnych dialogów i basta. Dlaczego? Bo dystrybutorom zapewne się wydaje, że tego oczekuje rynek. I mają rację, ale nie do końca, gdyż tylko część graczy tego oczekuje (ci młodsi). A co z resztą? Nie liczą się.

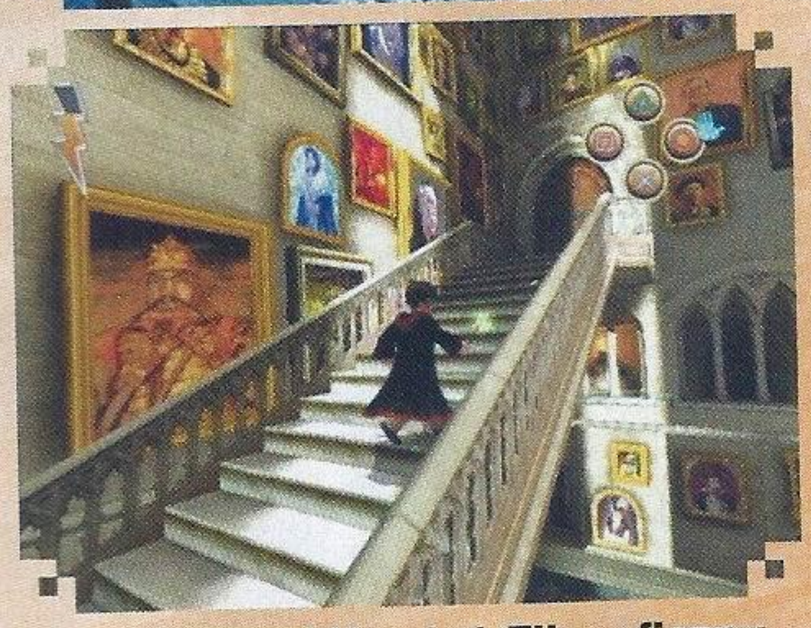
Potteromania to dziwne zjawisko. Za fantastyczną książką (dla starszych czytelników od tomu trzeciego do siódmego) poszła fenomenalna ekranizacja. Rynek gier jednak nie sprostał swemu zadaniu, a jedynie celom producenta. Gry o Potterze, choć dość przeciętne, sprzedają się świetnie, a gracze, choć dostrzegają niedociągnięcia, chętnie się w nie zagłębiają. Pomimo tego, wydaje mi się, że sprzedaż niedopracowanych produktów coraz bardziej odpycha graczy od tego typu gier. Wątpię, by ci, którzy swego czasu zagrywali się w Więźnia Azkabanu, z równie mocnymi wypiekami na twarzy grali w nadchodzącego Księcia Półkrwi. Po prostu gracze już podrośli, prawdopodobnie liznęli dużo lepszych gier i teraz mogą patrzeć z pewnym niesmakiem na to, co się im serwuje z każdą kolejną premierą filmu.

Jedno jednak trzeba przyznać, Potteromania to zjawisko globalne, a filmy nakręcone na podstawie powieści J. K. Rowling to jedne z najlepszych produkcji fantasy w ogóle. Poza fantastycznym „Władcą Pierścieni" (tak, wiem, jak śmieli wyciąć Toma Bombadila!) i bardzo dobrym „Gwiezdnym Pyłem" trudno znaleźć film tak sugestywnie oddający klimat książki. Dzięki takim megaprodukcjom, jak o Harrym Potterze, wiemy, że warto ekranizować książki i że koszmarki ze styropianowymi rogami przyklejonymi do gumowej maski odchodzą w zapomnienie (no, może poza „Opowieściami z Narnii" Disneya, gdzie pierwowzór produkcji BBC z lat 80. był o niebo lepszy). Należałoby jeszcze oczekiwać, że i twórcy gier opartych o licencje filmowe kiedyś zrozumieją, że gracze to nie tylko skarbonki, ale i potencjalnie wierni fani ich produkcji.

Życzyłbym sobie i Wam, by najnowsza gra oparta o szóstą część filmu, była choć w połowie tak dobra, jak film lub książka. Dałoby to kilka godzin dobrej rozrywki, okraszonej solidną (a nie mocno przeciętną) grafiką, wspaniałą muzyką i znaną już wszystkim, ale wciąż bardzo wciągającą fabułą. Na taką grę o wiele chętniej wydam ok. 200 zł, bo będę wiedział, że jest tego warta, a nie jedynie dla nabicia achievementów do statystyk konta na Xbox Live. Mam również nadzieję, że nadchodząca część gry o przygodach Harry'ego Pottera skłoni mnie do napisania artykułu-laurki dla teamu programistów EA pracujących nad Księciem Półkrwi.

//Lord Khazadaal

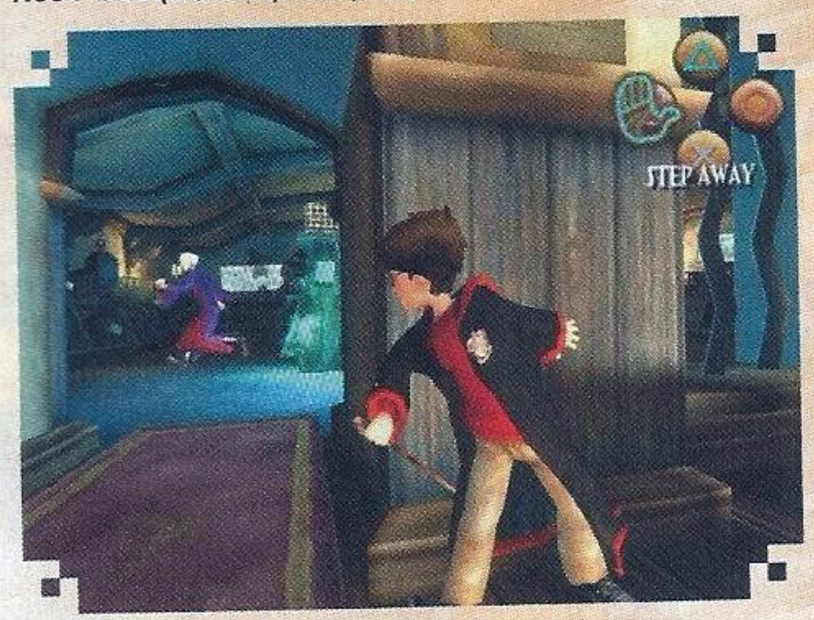




Harry Potter i Kamień Filozoficzny

Pierwsza część cyklu ukazała się na każdą istniejącą i będącą na fali platformę. Z początku, w 2001 roku, po premierze filmu, gra ukazała się jedynie na PC, PS one i GameBoy Advance. Grafika wyraźnie raziła kantami, rozmytymi teksturami i małą szczegółowością świata. Za tym szła niska grywalność, problemy ze sterowaniem i brak dokładnego odwzorowania wyglądu postaci z filmu. Bardzo sympatycznym rozwiązaniem było np. outro zrealizowane w postaci ilustrowanej książki czytanej przez narratora. Wersje na „mocniejsze konsole" ukazały się dopiero w 2003 roku. Wynikało to z faktu, iż PlayStation 2 dopiero co się ukazało i programiści niespecjalnie potrafili tworzyć gry na tę platformę, a GameCube'a i Xboxa jeszcze na rynku nie było. Dlatego wersje gry na te konsole ukazały się dopiero w roku 2003. Niestety, poprawa szaty graficznej nie pomogła – gra dalej była średnia w smaku..

■ Oceny w Neo Plus:
Neo+ #39 (1/2002): 7.0 (PS one)
Neo+ #60 (12/2003): 6.9 (PS2)



Harry Potter i Komnata Tajemnic

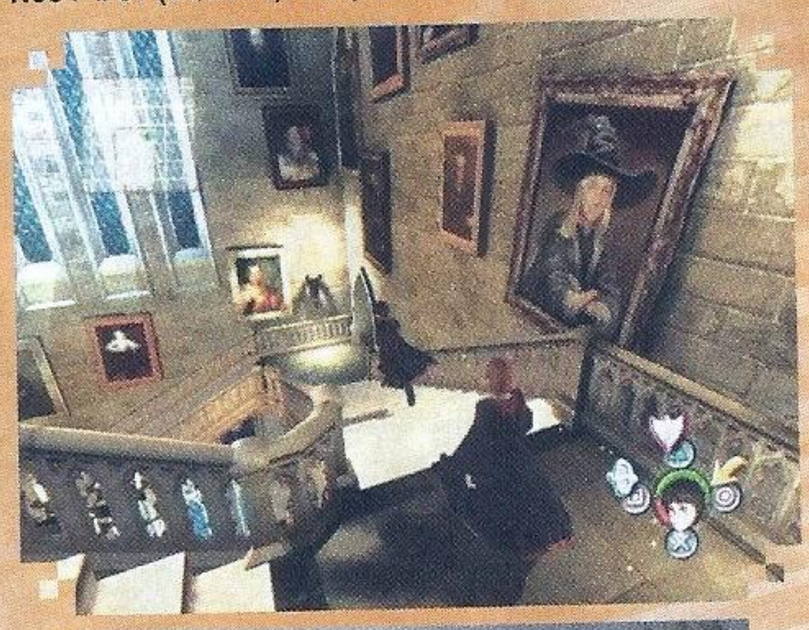
Wraz z premierą drugiego filmu, w 2002 roku wypuszczono kolejną grę traktującą o przygodach Harry'ego Pottera. Na wszystkich platformach (poza GBA i PSX) wyglądała lepiej niż część pierwsza, była również o wiele ciekawsza i lepiej pomyślana. Wprowadzono kilka nowych rozwiązań, a także ślicznie wykonane przerywniki animowane. Wciąż jednak brakowało namacalnego podobieństwa modeli postaci do filmowych odpowiedników, choć oczywiście nikt nie miał problemu z rozpoznaniem kto jest kim – w końcu licencja nie mogła się zmarnować. Była to już naprawdę niezła gra action-adventure, jednak nie na tyle dopieszczona, by sięgnął po nią ktokolowiek, poza fanami Pottera. Najmłodsi gracze nie doczekali się wersji zlokalizowanej.

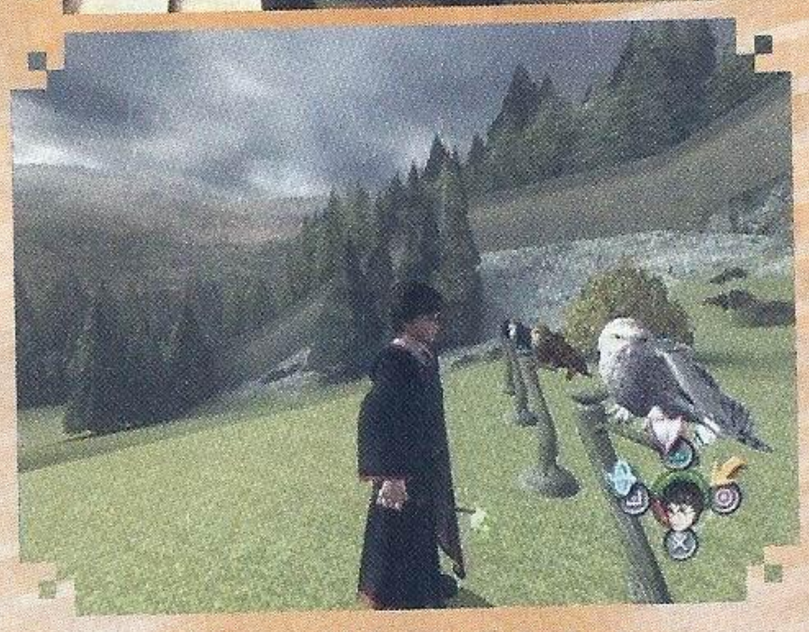
■ Oceny w Neo Plus:
Neo+ #48 (12/2002): 7.9 (PS one, PS2, Xbox, GameCube)

Harry Potter: Quiddich World Cup

W 2003, rok przed ukazaniem się filmu o Więźniu Azkabanu, EA wypuściło na rynek kolejną licencjonowaną grę z Harry Potterem w roli głównej. Były to Mistrzostwa Świata w Quiddichu – popularnej grze w świecie Pottera. Zasady gry znają chyba wszyscy, którzy czytali książkę, oglądali film, lub grali w tę grę na swojej konsoli lub PC. Nie była to wciągająca produkcja. I choć korzystała z silnika drugiej części gry, to grało się w nią dużo gorzej niż w Komnatę Tajemnic. W końcu nie była to action-adventure, a jedynie gra sportowa i to ograniczająca się jedynie do rywalizacji Domów Uczniowskich Hogwartu, a tych jak wiadomo, jest jedynie cztery. Tym razem gra nie ukazała się już na wysłużonej PS one. Najmłodsi gracze ponownie zostali potraktowani lekceważąco i gra była dostępna jedynie w angielskiej wersji językowej.

■ Oceny w Neo Plus:
Neo+ #60 (12/2003): 6.0 (GBA)
Neo+ #61 (01/2004): 7.5 (PS2, Xbox, GameCube)





Harry Potter i Więzień Azkabanu

Na długo przed premierą Więźnia Azkabanu w 2004 roku wiadomo było, że i tym razem pojawi się gra na licencji. Podrasowano silnik graficzny, wprowadzono wiele nowych rozwiązań; całość była dużo miodniejsza od poprzednich części, a dodatkowo fabuła nieco wydoroślała, co przyciągnęło do gry także starszych fanów. Co prawda światowe serwisy internetowe nie doceniły zbytnio nowych przygód Harry'ego, jednak w Polsce zostały przyjęte bardzo ciepło. Przy okazji gra oferowała przełączanie się pomiędzy bohaterami i wykorzystywanie ich zdolności w zależności od napotkanych problemów. W końcu najmłodsi gracze doczekali się rodzimej wersji językowej, wraz z polskim dubbingiem w wersjach na PC i PS2.

■ Oceny w Neo Plus:
Neo+ #67 (7/2004): 8.0 (PS one, PS2, Xbox, GameCube)

Harry Potter i Czara Ognia

Czwarta część przygód Harry'ego Pottera nadeszła w roku 2005, jak zwykle wraz z premierą kolejnego filmu. Pierwszą dostrzegalną nowością był fakt, iż postacie bohaterów były żywcem wyjęte z filmów. Trochę przykre było jednak to, że szata graficzna, na pierwszy rzut oka, nie różniła się w zasadzie niczym od Władcy Pierścieni: Powrót Króla, który ukazał się dwa lata wcześniej. Niemniej grafika była przyjemna dla oka i w tego typu produkcji nie można było się do niej specjalnie przyczepić. Kolejna odsłona cyklu była tym razem bardziej odtwarzaniem wydarzeń z filmu, niż ich uzupełnianiem. Sam film był ekscytujący, więc twórcy nie musieli się zbytnio wysilać nad dodatkowymi atrakcjami, choć i tych nie zabrakło. Odstawioną w niepamięć PS one zastąpiły edycje na PlayStation Portable i Nintendo DS. Czwarta część gry (nie licząc Quiddicha) kontynuowała pomysł przełączania się pomiędzy bohaterami, a dodatkowo wprowadzono tryb kooperacji, dzięki czemu całą grę można było przejść w towarzystwie przyjaciół. Pomimo wielkich nadziei posiadaczy PSP, Czara Ognia została zlokalizowana ponownie wyłącznie na PC i PS2.

■ Oceny w Neo Plus:
Neo+ #83 (12/2005): 6.9 (PS2, Xbox, GameCube),
Neo+ #84 (1/2006): 5.5 (Nintendo DS)

Harry Potter i Zakon Feniksa

Zakon Feniksa to aktualnie ostatnia część serii, a kolejnej należy się spodziewać wraz z nadejściem Księcia Półkrwi. Zdawałoby się, że w roku 2007 sprzęt, jak i umiejętności programistów, powinny zaowocować najlepszą grą o przygodach Harry'ego Pottera. Tak się jednak nie stało. Zapowiadano rewolucję w szacie graficznej, jak i rozgrywce. Co otrzymaliśmy? Nie wykorzystano mocy konsol nowej generacji i zaserwowano nam szkaradnie kwadratowe obiekty i przeciętne tektsuty. Postaci na ekranie jest mało i poruszają się jakby nie tylko połknęły szczotki, ale po prostu całe były z drewna. Całość jak zawsze ratuje masa dodatków, sekretów, łamigłówek i wspaniały humor. Polska wersja na X360 i PS3 jest wielkim plusem, jednak niemożność wyboru angielskich głosów z polskimi napisami jest sporą wadą, zwłaszcza, że gra nie jest skierowana tylko do najmłodszych. W końcu dzieciaki, które rzuciły się w 2000 roku na pierwszy tom Pottera, mają już dziesięć lat więcej, więc czemu programiści zatrzymali się w rozwoju? Szczęście do Zakonu Feniksa mieli tylko użytkownicy PS2 – na ich sprzęcie gra wypadła zdecydowanie najlepiej.

■ Oceny w Neo Plus: Neo+ #100 (7/2007): 8.3 (PS2)
Neo+ #101 (8/2007): 5.0 (PSP)
Neo+ #101 (8/2007): 4.0 (Nintendo DS)

INFO
DEVELOPER: SUCKER PUNCH
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 26 MAJA
KONSOLA: PLAYSTATION 3

JUŻ GRANE!

inFAMOUS

ZAPOWIADAJĄ SIĘ SUPER-WAKACJE Z SUPER-BOHATERAMI. TYMCZASEM SONY SZYKUJE NAM ELEKTRYZUJĄCĄ SUPER-NIESPODZIANKĘ, KTÓRA MOŻE NAMIESZAĆ W SUPER-SZEREGACH

Cole McGrath był zwykłym kurierem rowerowym. Prócz dostarczania przesyłek zajmował się jeszcze swoją dziewczyną Trish (pielęgniarką w miejscowym szpitalu), a w wolnych chwilach oddawał swojej dodatkowej pasji, czyli parkourowi. Cole lubił zakradać się w miejsca, w które żaden normalny człowiek się nie dostanie. Tak było do czasu, gdy niepozorna przesyłka eksplodowała Cole'owi w rękach, jednocześnie powodując olbrzymie zniszczenia w całym Empire City. W tym fikcyjnym mieście toczy się akcja inFamous – najnowszej gry „super-bohaterskiej", ekskluzywnego tytułu na PlayStation 3 mającego w założeniach konkurować z Prototype.

INNY BOHATER

Cole budzi się po dwóch tygodniach śpiączki. Rzeczywistość, do której powraca, nie przypomina w niczym tego, co znał sprzed incydentu z paczką. Wybuch miał jakiś, bliżej niewyjaśniony związek z elektrycznością. W mieście natychmiast poleciała więc cała sieć energetyczna (co nawiasem mówiąc nie przeszkadza świecić neonom), a przerażeni ludzie wylegli na ulice. Chaos spotęgowała tajemnicza zaraza, błyskawicznie roznosząca się wśród ludności. Zainfekowani zaczęli przemieniać się w dziwaczne monstra, tylko dolewając oliwy do szalejącego ognia.

Pobudka Cole'a nie ma jednak samych negatywnych skutków. Okazuje się bowiem, że eksplozja sprawiła, iż chłopak (czy może raczej mężczyzna, bo Cole zdecydowanie nie jest nastolatkiem) posiadł zdolność kontrolowania elektryczności. Z początku tylko w ograniczonym zakresie, ale z czasem jego moc rośnie, zamieniając bohatera w super-bohatera. Albo anty-super-bohatera, bo inFamous (w odróżnieniu od Prototype) pozwala na zabawianie się zarówno w zbawcę, jak i najgorszy koszmar mieszkańców Empire City.

Akcja gry zaczyna się na dachu domu najlepszego kumpla Cole'a, Zeke'a. Zeke wyemigrował na dach po odcięciu prądu do jego mieszkania. Ma tu kilka baterii, które zasilają oldschoolowy telewizor – jedyne źródło informacji ze świata. Problem w tym, że embargo na newsy założył rząd, który zresztą potraktował Empire City z buta, odcinając mosty prowadzące do metropolii. Cała pomoc sprowadza się do zrzucania co jakiś czas paczek z żywnością i można się szybko zorientować, że na pomoc z zewnętrz nie ma co liczyć.

Pierwsze zadanie jest banalne – trzeba naładować trzy baterie zasilające telewizor Zeke'a. Celne strzały elektryczności z dłoni błyskawicznie załatwiają sprawę, a Cole zapoznaje się z kolejną ważną postacią, czyli TV Jackerem, piratem telewizyjnym, który nadaje niezależne wiadomości. Po wysłuchaniu rozmowy (i obejrzeniu fragmentu Popeye'a) bohater rusza za Zekiem

W grze nie brakuje efektownych eksplozji; na razie mogliśmy sprawdzić jak radośnie wybuchają „męczone" prądem samochody.

w poszukiwaniu nowej broni. Nie dla Cole'a, bo ten wysadza w powietrze każdą trzymaną klamkę, ale Zeke nosząc gnata zdecydowanie będzie czuł się bezpieczniej.

ALTAIR – UCZ SIĘ!

Choć w tym momencie gry nie wolno oddalać się zbytnio od przyjaciela, to jednak bez problemu można przetestować system poruszania. Jak dotąd jedyną grą tego typu, rozsądnie pokazującą nieskrępowane bieganie po mieście, był Assassin's Creed (Mirror's Edge podchodził do tematu w nieco inny sposób, stawiając bardziej na rozkminianie meandrów systemu poruszania, niż na brykanie po okolicy). Problem z Assassinem polegał na tym, że tam bieganie, skakanie i wykonywanie efektownych ewolucji sprowadzało się właściwie do przytrzymywania jednego przycisku. Wszystko działo się automatycznie, a zabawy było w tym niewiele.

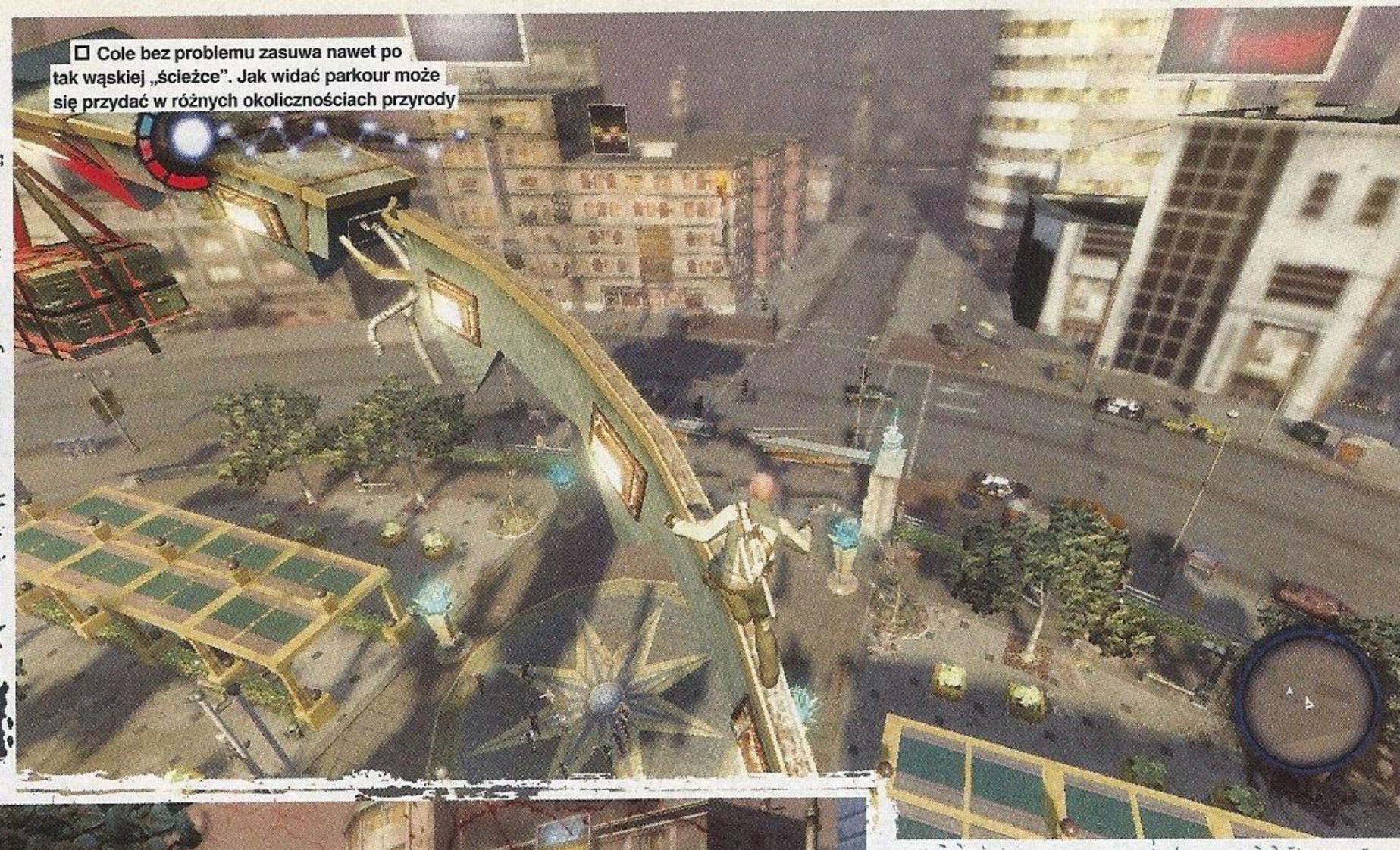
W inFamous ruch również ogarnia się jednym przyciskiem, ale trzeba go jednak wciskać, jednocześnie wychylając lewego analoga w odpowiednią stronę. Każdy skok, każde chwycenie się wystającego elementu otoczenia to osobna akcja. Niby nic, ale zabawa w kierowanie ruchami Cole'a jest o wiele przyjemniejsza, niż zautomatyzowane, uproszczone do bólu sterowanie Altairem.

We wspinaczce i wykonywaniu trików wydatnie pomaga mechanika gry, Cole łapie się dosłownie wszystkiego, bez żadnego problemu wykorzystując w swoich ekwilibrystycznych sztuczkach każdy wystający element otoczenia. Wspinając się na ściany można złapać się każdego parapetu, rury, czy wystającej ze ściany lampy. Można z łatwością przeskakiwać pomiędzy różnymi elementami otoczenia, niemal zawsze mając pewność, że postać chwyci się wystającej żerdzi, złapie krawędzi znaku, czy gracko wyląduje na samym czubku słupa wysokiego napięcia. Można wleźć na drzewo i jednym susem przeskoczyć na latarnię, a z niej na ścianę, po której w kilka sekund Cole dostaje się na sam szczyt budynku.

Choć we wspinaczce (a zwłaszcza w skokach i spadaniu z wysokości), pomaga bohaterowi nieco fakt, że posiada super-moce, to jednak nie mamy tu do czynienia ze Spider-manem, który jednym ruchem dostaje się na 30-metrowy budynek. Cole ma ograniczenia – po ścianie może przebiec tylko kawałek, a jego skoki, choć wyższe i dalsze, niż te przeciętnego człowieka, to jednak do wyczynów Pająka się nie umywają. Łażenie po budynkach jest proste i przyjemne, ale wymaga odrobiny kombinowania, czyli tego, czego zdecydowanie brakowało w Assassinie.

W późniejszej części gry dochodzą jeszcze dodatkowe sztuczki. Cole uczy się ślizgać po przewodach elektrycznych

WE WSPINACZCE POMAGA MECHANIKA GRY, COLE ŁAPIE SIĘ DOSŁOWNIE WSZYSTKIEGO, BEZ ŻADNEGO PROBLEMU WYKORZYSTUJĄC W SWOICH EKWILIBRYSTYCZNYCH SZTUCZKACH KAŻDY WYSTAJĄCY ELEMENT OTOCZENIA



☐ Cole bez problemu zasuwa nawet po tak wąskiej „ścieżce". Jak widać parkour może się przydać w różnych okolicznościach przyrody

Prototype, a sprawa Cole'ska

Cole McGrath będzie walczył z Reaperami, ale jego największym przeciwnikiem może okazać się ktoś, kto nawet nie występuje w inFamous. Mowa oczywiście o Aleksie Mercerze, bohaterze gry Prototype przygotowywanej przez Activision. Prototype, w odróżnieniu od inFamousa, będzie multiplatformowy, więc już z tego powodu można przewidywać, że w ogólnym rozrachunku raczej wygra. Ale raczej nie dokona tego przez „bycie fajniejszym". Obie gry, mimo podobnego zawiązania akcji i podobnych elementów rozgrywki, różnią się od siebie. Gra Activision jest niesamowicie brutalna i ogrywa tą swoją brutalność jak tylko może. InFamous nie jest tak krwisty, ale za to pozwala dokonywać wyborów, których w Prototype brak (a przynajmniej nic o nich nie wiadomo).

Gry różnią się też klimatem – w obu na ulicach panuje chaos, ale w inFamous jest on bardziej kameralny. Walki również toczą się w nieco innej skali – tu nie ma ciskania ludźmi w helikoptery i skakania pomiędzy czołgami. Bardziej liczą się umiejętności akrobatyczne Cole'a i sprytne wykorzystywanie osłon. Za to Prototype to stuprocentowa rozwałka, w której to przeciwnicy powinni się chować.

Nawet parkour występujący w obu tytułach jest przedstawiony w innej skali – dla Alexa przeszkodami są całe budynki, Cole bardziej skupia się na wspinaczce po poszczególnych ścianach. A co ciekawe – oba systemy wydają się być równie satysfakcjonujące w użyciu.

☐ Ciekawy pomysł na salon – wprost na dachu wieżowca. Zeke ma lodówkę, telewizor, a nawet wygodną kanapę.

☐ Jeszcze raz parkour i kapitalne umiejętności Cole'a. Widoczność jest niezła, ale najważniejsze, że nawet stąd można walić prądem.

i torach, umie spadać na ziemię z wielką mocą wzbudzając falę uderzeniową, a nawet szybować na krótkich dystansach. Cały system poruszania jest przemyślany – autorzy wyważyli go tak, by nie przeszkadzał w walce, jednocześnie wymagając od gracza pewnego zaangażowania.

ENTER ELECTRO

Moja długa dygresja na temat poruszania nie jest bezpodstawna. Gdy odkryłem, co Cole potrafi robić, na długie minuty zapomniałem o śledzeniu Zeke'a, co zresztą co kilka chwil kończyło się spaleniem misji. W końcu zdecydowałem się jednak zakończyć zadanie i poszedłem za kumplem.

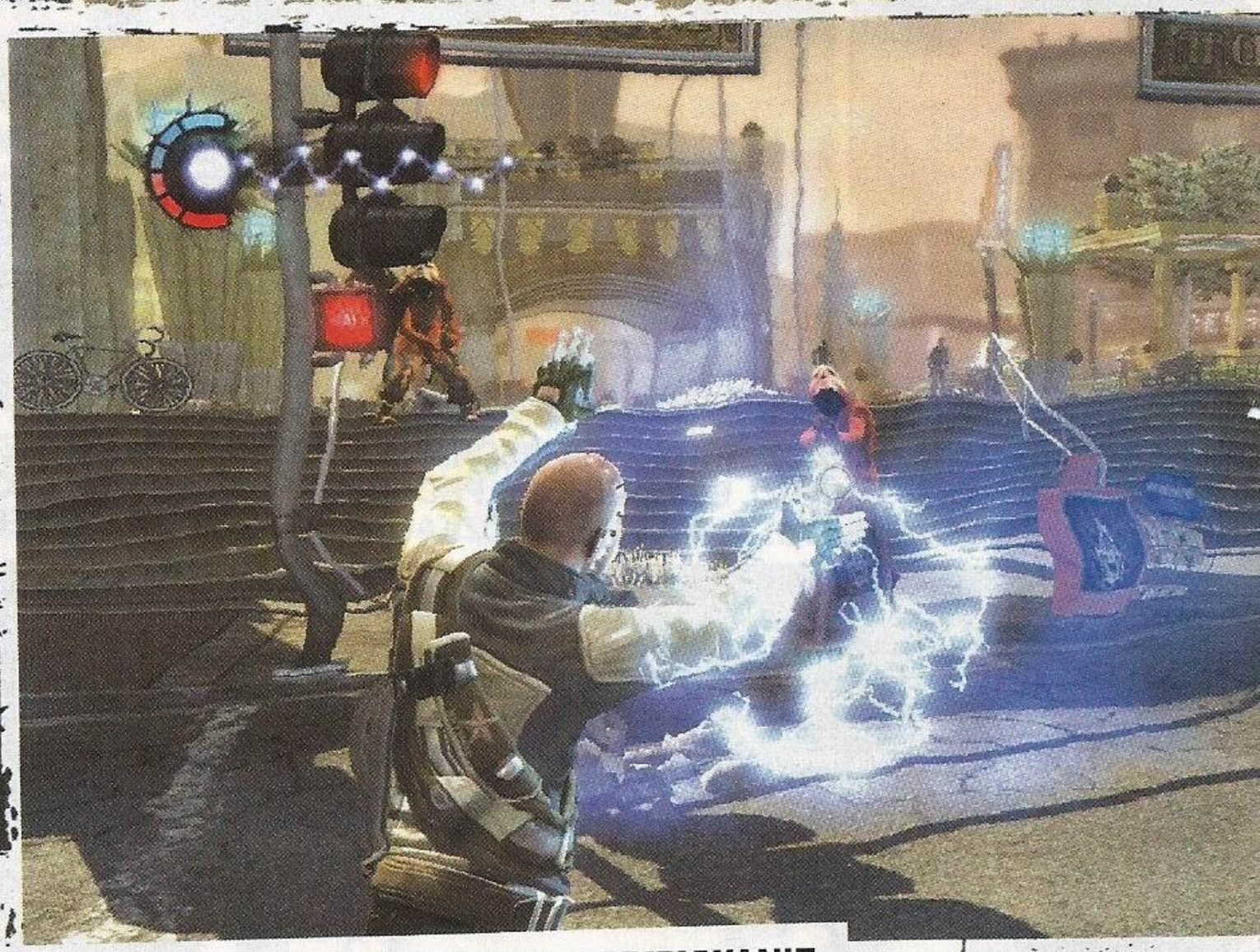
Doszliśmy na zapuszczony parking, gdzie gra w elegancki sposób wprowadziła dwie nowe umiejętności Cole'a. Broń poszukiwana przez Zeke'a znajdowała się pod jednym z samochodów. By je przesunąć, bohater wykorzystał pierwszą nową sztuczkę, czyli falę uderzeniową. Przypomina to bardzo pchnięcie Mocą, znane każdemu adeptowi Jedi, z tą różnicą, że tu dodatkowo dochodzi jeszcze elektryczność, rażąca wszystko w co trafi fala. Oznacza to, że przeciwnicy nie tylko przewrócą się, ale także zostaną dodatkowo „popieszczeni". A bańka z gazem po chwili eksploduje, stając się zaimprowizowanym granatem.

Moc przetestowałem na samochodach, przy okazji przekonując się, że inFamous ma bardzo fajny model fizyki. Auta realistycznie się przewracały, a fala działała na nie inaczej w zależności od dystansu – gdy dochodziła końcówka podmuchu, samochód po prostu przesuwał się kawałek; gdy jednak stałem blisko, wózek fruwał jakby wjechała w niego ciężarówka. Używanie pchnięcia wyczerpało jednak całkiem energię Cole'a, ale w tym momencie wprowadzono kolejny element rozgrywki – ładowanie. Po wciśnięciu lewego analoga na mini-mapce na chwilę pojawiają się pozycje wszystkich urządzeń, w których płynie prąd. W świecie gry ilustrują to dodatkowo eleganckie wyładowania przebiegające po odpowiednich przedmiotach. Wciśnięcie L2 sprawia, że Cole ściąga energię do siebie, błyskawicznie lecząc się i ładując „akumulator". Mimo katastrofy prąd biegnie w zadziwiająco dużej ilości urządzeń, więc ze znalezieniem punktów doładowania raczej nie będzie problemu.

Zeke pognał dalej, a ja za nim. Tym razem celem był Archer's Square, czyli duży plac na którego środku stał gigantyczny Oscar. A przynajmniej rzeźba niemal bliźniaczo do niego podobna, co przy okazji ilustruje nieco estetykę gry – Empire City wygląda troszkę jak połączenie Nowego Jorku z Gotham City. Nie jest to może szczególnie oryginalne, ale prezentuje się świetnie i doskonale wpasowuje w klimat.

EVIL MONKEY!

Na miejscu okazało się, że zrzut żywności zaczepił się o wspomnianego Oscara. Oczywiście dla Cole'a wspięcie się na luźne dwadzieścia metrów w górę było kwestią sekund i już po chwili paczki rozsypały się pomiędzy ludźmi. W tym samym momencie na scenie pojawili się Reaperzy, czyli tutejsi badguye. Przed Wybuchem byli tylko ćpunami, teraz są dobrze zorganizowani i uzbrojeni, a do tego, podobnie jak Cole, niektórzy z nich dysponują zaskakującymi mocami. Przeciwnicy szybko rozbiegli się we wszystkie strony, starając się chować za przeszkodami, a ja mogłem przetestować system walki oraz coverów. Cole do osłon klei się z równą łatwością, co do wystających elementów ścian w trakcie wspinaczki. Miałem co prawda wrażenie, że troszkę zbyt łatwo się od nich odkleja, ale nie grałem w finalny kod i mam nadzieję, że w międzyczasie troszkę to podtunowano. Tak czy inaczej, walka zza osłony sprawdzała się świetnie – wychylanie i strzelanie jest proste i skuteczne, a celowanie znacznie lepiej wyważone niż na przykład w Killzone 2. Brak przegiętej akceleracji, delikatny autoaiming i dobrze dobrany poziom czułości czynią cuda.



ANIMACJA RUCHU BOHATERA JEST PRAWIE PERFEKCYJNA, WYKRYWANIE KOLIZJI DZIAŁA CHWACKO, A ELEKTRYCZNOŚĆ TO JEDNA Z NAJBARDZIEJ WIDOWISKOWYCH MOCY, JAKICH MOŻNA SOBIE ZAŻYCZYĆ

Walka z Reaperami okazała się równie przyjemna, co wspinaczka. Choć na tym etapie gry Cole miał dostęp do zaledwie kilku sztuczek, łączenie ich w kombinacje daje rewelacyjne efekty. Jeden przeciwnik wyleciał w powietrze pchnięty falą uderzeniową, a drugiego skatowałem szybkim kombosem złożonym z trzech ciosów. Rodzaje uderzeń wydają się być dobierane kontekstowo, więc choć do walki wręcz używa się zaledwie jednego przycisku, to jednak uzyskiwane efekty różnią się od siebie.

Na kolejną falę przeciwników przygotowałem się, szybko włażąc na pobliską altanę. Nie dość, że dawała mi świetną osłonę przed strzałami z kałachów, to jednocześnie mogłem z niej wykonać atak z powietrza. Cole w locie ładował ciało prądem, który wyzwalał w chwili uderzenia w ziemię. Oszołomionych przeciwników wykończyłem strzałami energii i celnymi kopnięciami.

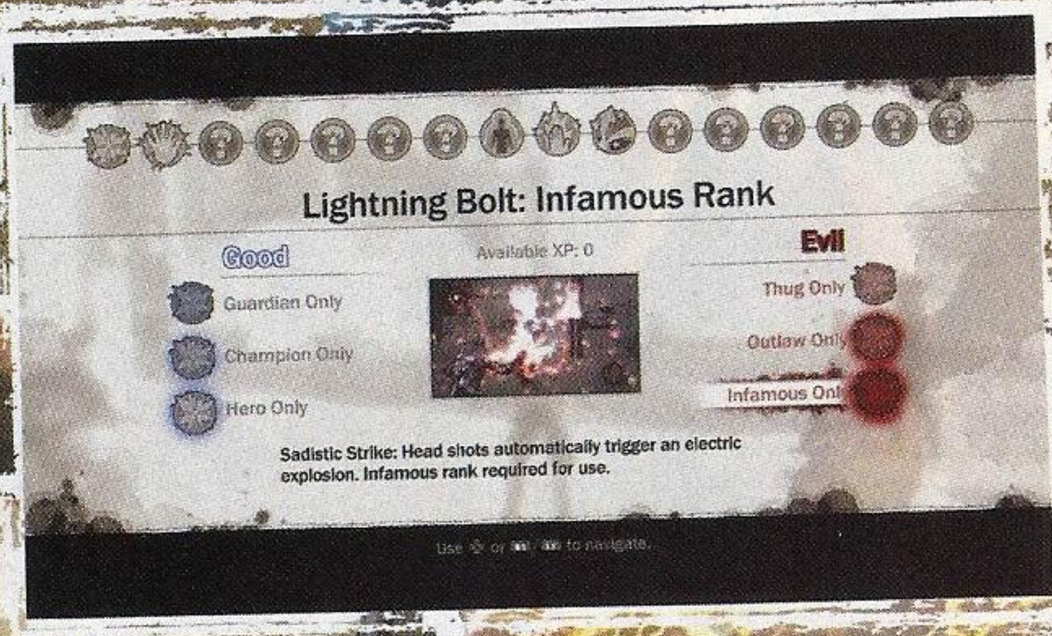
Po walce przyszedł czas na tak zwany Karma Moment. To takie wybrane przez autorów chwile, w których gracz będzie mógł jasno zdeklarować, czy jest spokojnym gościem, czy może wrednym matko... W tym przypadku mogłem zadecydować, czy pozwolę cywilom zabrać jedzenie, czy może przysmażę ich prądem, zatrzymując całe zapasy dla siebie. Ponieważ przerywniki filmowe różnią się od siebie, w zależności od tego, jak się zachowujemy, grę warto będzie ukończyć dwa razy.

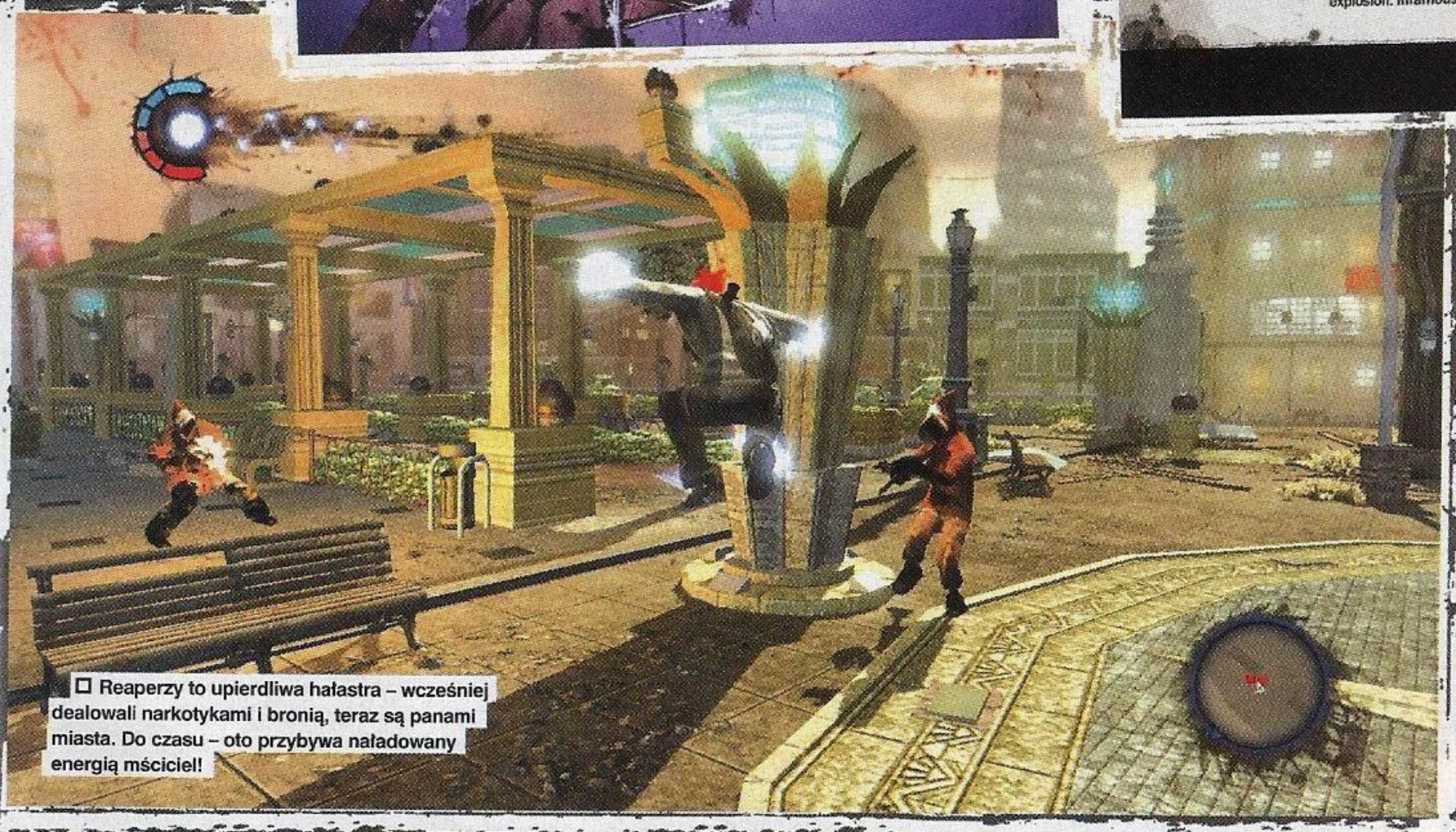
Cole nie pozostaje obojętny na to, do czego go zmuszamy. Jeśli konsekwentnie czyni się dobro, to staje się bohaterem pozytywnym. Strzela niebieskimi wyładowaniami, ma sympatyczny wyraz twarzy, a ludzie cieszą się, gdy go widzą. Ale jeśli wybieramy rozwiązania samolubne, albo mamy w głębokiej pogardzie bezpieczeństwo cywilów, Cole przechodzi na prąd koloru czerwonego, szarzeje, a ludzie pryskają na jego widok, albo reagują agresją. Niezależnie od tego, czy opowiemy się po jednej, czy po drugiej stronie, postać będzie się nadal rozwijać. W grze zdobywa się doświadczenie, ale nie można nim dowolnie dysponować. Zamiast tego pewne moce będą odblokowywały się wraz z przechodzeniem na wyższe poziomy charakteru (a są po trzy na stronę). Dodam, że ostatni stopień bycia złym nazywa się inFamous – czy to sugestia, że to właśnie jest „właściwa" ścieżka?

GTA ELECTRIC WARS

Troszkę już wspomniałem o klimacie graficznym inFamousa, ale warto poszerzyć trochę ten temat. Jak na ekskluzywny tytuł

□ *Wariacja na temat „męczenia ludków"* – obraz pixelny, autor: Mielu, rok 2009





□ Reaperzy to upierdliwa hałastra – wcześniej dealowali narkotykami i bronią, teraz są panami miasta. Do czasu – oto przybywa naładowany energią mściciel!

na (podobno) mocniejszą platformę, gra nie pokazuje nic, czego nie widziałbym już na Xboksie. To mniej więcej poziom GTA IV, w pewnych miejscach przebijający grę Rockstara, w innych jej ustępujący. Ładne, dopracowane tekstury, fajne efekty specjalne i duże pole widzenia, kontrastują z niestaranną animacją przechodniów, dość paskudnymi twarzami i fatalną synchronizacją ruchu warg. Na szczęście wad jest mniej niż zalet – inFamous wygląda bardzo ładnie, a patrzenie na zachowanie Cole'a to prawdziwa przyjemność. Animacja ruchu bohatera jest prawie perfekcyjna, wykrywanie kolizji działa chwacko, a elektryczność to jedna z najbardziej widowiskowych mocy, jakich można sobie zażyczyć. Błyskawice realistycznie przebiegają po różnych obiektach, większość z nich rozwalając albo przewracając. Samochody eksplodują po kilku trafieniach, ludzie kulą się porażeni prądem, a gdy Cole przebiega przez kałużę, ziemia pokrywa się delikatną siateczką pełgających wyładowań. Śliczności.

InFamous zapowiada się na świetny tytuł. To takie dopalone GTA IV, w którym zamiast chować się za samochodami, biega się po ścianach miotając pioruny, albo ślizga po przewodach elektrycznych. Cole to fajny bohater – przeciętniak, który nagle znalazł się w samym środku całkowitego chaosu. Używanie mocy zarówno do czynienia dobra, jak i zła jest uzasadnione i pasuje do sytuacji. Oczywiście tytuł będzie musiał stoczyć pojedynek z Prototype i nie uniknie porównań z grą Radical Entertainment (w ramce możecie poczytać o różnicach), ale sądzę, że ma szansę wyjść z tego starcia obronną ręką. Zwłaszcza, że premierę przesunięto z czerwca na maj. //zooltar

Super-bieda

Gry jak dotąd nie miały szczęścia do super-bohaterów. Oczywiście, można powiedzieć, że na dobrą sprawę każdy bohater gry jest zdecydowanie super, ale mi chodzi o herosów w klasycznym, amerykańskim ujęciu. Niewiele gier wzorowanych na znanych komiksach było przynajmniej solidnych, a większość okupuje dolne stany rankingów gier. Iron Man był w ocenie większości katastrofą, Catwoman to smutny żart, gry o Supermanie były słabe, a Batman nigdy nie doczekał się solidnego tytułu (Arkham Asylum może to zmienić). Jedyną postacią, z którą gry zawsze trzymały poziom, jest Spider-Man. A jedyną solidną grą super-bohaterską na HD-geny jest Spider-Man 3. Dlaczego? Bo pozwala robić dokładnie to, co chce się robić grając w grę o Człowieku-Pająku – brać udział w widowiskowych walkach i swobodnie huśtać na sieci. Rozbudowany system poruszania, wielki teren działania, złożony system walki, świetne pojedynki z bossami – w tej grze jest wszystko. Może nie wygląda szczególnie, a scenariusz to bezsensowny zlepek kilkunastu wątków, ale każdy fan Spideya powinien w to zagrać.

srebrny Microsoft

czyli jak rozpętałem wojnę konsolową

Podczas poprzedniej generacji Microsoft, debiutant na rynku, niespodziewanie zajął ze swoim Xboxem drugie miejsce, pokonując stuletnie Nintendo. Apetyt rośnie jednak w miarę jedzenia, więc wszyscy słusznie spodziewali się, że amerykański gigant na drugim miejscu nie poprzestanie i rzuci rękawicę Sony.

Inna sprawa, że w tak zwanym międzyczasie pozycja lidera przeszła w inne ręce, ale bez zmian pozostał fakt, że to wyścig PlayStation 3 i Xboxa 360 emocjonuje nas najbardziej. Obie konsole celują w podobne grupy konsumentów, obie oferują zbliżone możliwości i wreszcie obie wzięły udział w wojnie formatów Blu-ray kontra HD-DVD, choć akurat X360 raczej zachowawczo. Jeżeli Nintendo pozostanie niedoścignione, walka o drugie miejsce tylko zyska na intensywności. Choćby z tego powodu, że PR'owcy będą je mogli przedstawić jako wygraną. Ale to kazałoby „Małemumiękkiemu" odłożyć marzenia o dominacji na rynku o kolejną generację. Czas więc spojrzeć, jakimi metodami chce to osiągnąć tu i teraz.

Piękne początki

Nie ma najmniejszej wątpliwości, że PlayStation 2 było spektakularnym sukcesem. Nic więc dziwnego, że przy planowaniu X360 decydenci skopiowali kilka pomysłów. Jednym z nich był wczesny start nowej konsoli, co okazało się strzałem w dziesiątkę. Podczas premiery popyt przekroczył podaż, każdy chciał się przekonać co oferuje pierwszy w historii HD-gen! I choć pojawiły się głosy, że nowy sprzęt to tylko Xbox 1.5, to nie wyobrażam sobie, by ktoś w 2005 roku mógł być zawiedziony oprawą takiego Kameo: Elements of Power czy G.R.A.W. Dzięki temu tri-sixty zdążyło sobie wyrobić około dziesięciomilionową przewagę przed premierą konsol konkurencji, co ustawiło ich w komfortowej sytuacji. Druga sprawa, w pewnym stopniu zainspirowana postawą Sony, to brak wbudowanego dysku twardego, co pozwoliło Microsoftowi swobodniej rozegrać kwestię ceny. W krótkim czasie Xbox 360 (przynajmniej w swej najtańszej wersji Core) staniał na tyle, że znalazł się w zasięgu portfeli także mniej zamożnych graczy. Brak HDD w standardzie niesie ze sobą także oczywiste minusy, szczególnie z punktu widzenia producenta gier, ale wydaje się, że możliwość elastycznego manipulowania ceną to kwestia najwyższej wagi. Powtarzające się postulaty o obniżkę kierowane do Sony w pewien sposób potwierdzają tę tezę.

Co więcej, premiera konsoli wprowadziła absolutne novum do światka gier. Microsoft dobrze wiedział, że gracze kochają rywalizację, ale jeszcze bardziej pragną dostawać więcej gry w grze. Nic dziwnego, że szybko pokochaliśmy wypełnianie dodatkowych wytycznych nagradzanych punktami. Można nie być zwolennikiem achievementów, ale według mnie odegrały (i wciąż odgrywają) one znaczącą rolę. Świadczą o tym nie tylko strony im poświęcone czy trofea wprowadzone przez Sony, ale przede wszystkim liczne artykuły w prasie dotyczące tego zjawiska (choćby dwa miesiące temu na łamach Neo Plus). Efekt Pokemonów – musisz mieć je wszystkie – zdaje się działać bez zarzutu. Z tą jedną gigantyczną różnicą, że achievementy skierowane są do tak zwanych graczy core'owych, co oznacza nie mniej ni więcej, że one same konsol nie sprzedadzą.

W obie strony

Już pierwszy Xbox był kojarzony jako dom gier wymagających, poważnych i krwawych – jednym słowem: dorosłych. Następca podtrzymał ten trend, ale jeśli Microsoft chciał myśleć o zawojowaniu rynku, musiał trafić także do innych potencjalnych odbiorców. Bo choć średnia wieku graczy nieustannie rośnie, to nie każdy, kto może się pochwalić dowodem osobistym, automatycznie jest fanem szaro-brązowych strzelanin. Nawet najsilniejsze działo wytoczone przez MS, usługa Live, trafia głównie do tych samych osób, to jest fanów Halo, Gearsów i Forzy. Firma nie ustaje w wysiłkach i ciągle rozszerza ofertę (na przestrzeni lat chociażby DLC i Live Arcade), ale płatna usługa online, nawet najwyższej jakości, to wciąż coś, co może przekonać prawie wyłącznie już zainteresowanych tematem. A jak pokazały ostatnie dwa lata, walka o nowych klientów jest równie ważna, co odbieranie ich konkurencji. Microsoft nie może nie być tego świadomy, skoro sam kiedyś wyznaczył sobie cel miliarda użytkowników.

W tym kontekście intrygującym krokiem firmy było wyjście poza utarte rozumienie rynków zbytu jako Japonii, Stanów Zjednoczonych oraz Unii Europejskiej. Nie każdy wie, że w ciągu pierwszego roku po starcie tri-sixty trafił na półki aż w, nomen omen, trzydziestu sześciu państwach (w tym w Chile, Kolumbii, Indiach czy Rosji), co jest rekordem wśród konsol stacjonarnych. Nie dysponuję jednak informacjami, czy pozwoliło to firmie wygenerować dodatkowe zyski czy też skończyło jako nieudana inwestycja. Nawet jeśli prawdziwa jest druga ewentualność, to może ona jeszcze kiedyś zaprocentować.

Nie da się jednak osiągnąć sukcesu w tej branży bez gier. A konkurentów ze stajni MS dla WiiSports, SingStara czy Buzza jakoś nie widać. Dwie Pinaty od Rare i średnio udane Lipsy to za mało, by podbić serca dzieci, babć oraz kotów. Z pomocą przyszło na szczęście New Xbox Experience, wprowadzając między innymi Avatary, czyli ładniejszą i bardziej rozbudowaną wersję Miiludków. Czy to zagranie przyniosło spodziewane efekty będziemy mogli stwierdzić dopiero za kilka lub kilkanaście miesięcy.

Na wybojach

NXE to nie tylko Avatary. To także bardzo ułatwiająca życie opcja zrzucania gier na dysk twardy. Instalacja jest w pełni opcjonalna, i pozwala skrócić czas wczytywania się gry. Przy tym konsola chodzi ciszej, ponieważ płyta nie musi wirować w czytniku. Nie jestem estetą, ale przy takim Mass Effect moja konsola wydawała tak żałosne dźwięki, jakby zaraz miała się rozlecieć na kawałki. To może drobiazg, ale tak naprawdę ma wpływ na odbiór niektórych tytułów. Opcja ta jednak uwypukliła problem z różnymi zestawami konsoli sprzedawanymi w sklepach – rzecz, którą wytknąłem także Sony miesiąc temu. Osoby posiadające jedynie kartę pamięci lub najmniejszy, 20GB dysk twardy raczej nie poczuły nowej jakości wraz z nadejściem NXE. A sprzedawane oddzielnie twardziele kosztują niebagatelne sumy – na czymś producenci sprzętu muszą przecież zarabiać.

Kontynuując wątek sprzętowy, nie mogę pominąć osławionych Czerwonych Pierścieni Śmierci (Red Rings of Death). Zapalające się na konsoli czerwone lampki oznaczają śmierć konsoli. Problem w tym, że wśród wczesnych modeli konsoli taki objaw występował nad wyraz często. Internet pękał od historii ludzi, którzy kupowali drugi lub trzeci z rzędu egzemplarz Xboxa tylko po to, by po kilku miesiącach znów ujrzeć RROD. Jaki dokładnie odsetek konsol był wadliwy pozostanie gorzką tajemnicą Microsoftu, ale nietrudno się domyślić, że była to skala bezprecedensowa. Niektórzy analitycy rzucali nawet przypuszczenia oscylujące wokół trzydziestu procent! Amerykański gigant początkowo zamiatał problem pod dywan, ale kiedy zabrakło pod nim miejsca, wziął się w garść i załatwił sprawę jak należy. Przedłużenie gwarancji do trzech lat oraz wyeliminowanie wad konstrukcyjnych właściwie zamknęło wątek RROD.

Właściwie, ponieważ niesmak i zła sława unosząca się wokół konsoli pozostała i niełatwo będzie się jej pozbyć. Jeżeli Micro ponownie zdecyduje się jako pierwszy wprowadzić na rynek konsolę następnej generacji, wiele osób zastanowi się dwa razy zanim pobiegnie do sklepu i w euforii dokona zakupu. Każdy będzie wolał poczekać i zobaczyć, czy oferowany produkt w ogóle działa.

Wróg numer jeden

Wspomniałem na początku, że firma Billa Gatesa tak się skupiła na walce z Sony, że zapomniała o walce o pierwsze miejsce w wyścigu. A tak się złośliwie złożyło, że te dwa cele nie są tożsame. W każdym razie muszę Micro przyznać, że z tego pierwszego zadania wywiązali się świetnie. Zabrali Sony to, co przyczyniło się dwukrotnie wcześniej do ich zwycięstwa – gry na wyłączność. Wiele domniemanych exclusive'ów stało się multiplatformami, żeby wspomnieć chociażby Devil May Cry. Ponadto kilka głośnych tytułów pierwotnie zapowiedzianych tylko na PS3, ostatecznie trafiło bądź trafi także na tri-sixty. Nie bez powodu zapowiedź Final Fantasy XIII na konsolę MS w opinii wielu była największym zaskoczeniem zeszłorocznego E3. Listę uzupełnia Tekken oraz GTA. W przypadku tej ostatniej pozycji firma posunęła się nawet krok dalej i za grubą kwotę pięćdziesięciu milionów dolarów zapewniła sobie dwa ekskluzywne dodatki do czwartej części serii, które równie dobrze mogłyby być nowymi grami. Poprawcie mnie, jeśli się mylę, ale zdaje się, że jedynym tytułem wciąż opierającym się microsoftowej polityce miłości (miłości do pieniędzy, oczywiście) pozostał Metal Gear Solid 4. Ale nigdy nie wiadomo co przyniesie przyszłość i kolejne E3. Ostatnio Internet obiegła nawet grubymi nićmi szyta plotka, że seria Gran Turismo może wylecieć spod bezpiecznych skrzydeł Sony.

Ten niewątpliwy sukces Microsoft jednak w dziwny sposób roztrwonił. Po pierwsze pozwolił, by wiele z tytułów rzekomo na wyłączność pojawiło się także na komputerach osobistych. Najczęściej towarzyszy temu procederowi upływ czasu, nie są to premiery równoległe, ale jednak obniża to moc uderzeniową gier, które w założeniach miały sprzedawać system. Gracz, który nie wyściela kotu kuwety dolarami, raczej poczeka kilka miesięcy na konwersję, niż zainwestuje w nowy sprzęt. Nietrudno trafić też na osoby, które zamiast X360 kupiły PS3 – wiedzą, że gier Sony nie dostaną nigdzie indziej, za to mogą mieć nadzieję, że gry z tej pierwszej platformy trafią prędzej czy później na PC.

Druga rzecz, która osłabiła siłę konsoli, to wypuszczenie z rąk kilku bardzo zasłużonych developerów. Bungie, autorzy kury znoszącej złote jajka o imieniu Halo, dwa lata temu stali się niezależnym studiem i nie ma już żadnych przeszkód, by ich następne produkcje ukazały się na konkurencyjnych systemach. Bizzare Creations (odpowiedzialni za Project Gotham Racing) zostali wykupieni przez Activision, a Ensemble Studios po ukończeniu Halo Wars rozwiązano. Za tymi decyzjami z pewnością stoją pieniądze, ale jeśli Microsoft poważnie myślał o wygranej w tej generacji, nie powinien oddawać przyczółków, które już zdobył.

Szklana kula

Skoro mowa o przyczółkach, warto napisać też kilka słów o kondycji konsoli w Japonii. Microsoft zużył miliony zielonych, by przekonać konserwatywnych mieszkańców tego kraju do typowo zachodniej maszynki do grania. Zaoferował im po prostu produkcje stworzone specjalnie z myślą o tym rynku. Efekty? Z jednej strony Lost Odyssey, Blue Dragon czy Last Remnant nie okazały się przebojami. Z drugiej, udało się sprzedać Japończykom milion Xboxów – psychologiczna bariera padła i nawet jeśli nie ma to większego znaczenia teraz, może okazać się kluczowe przy następnym starciu.

Kolejna generacja z pewnością nadejdzie, prędzej czy później. I to MS wydaje się być tym, dla którego lepiej, aby było to prędzej. Sony od samego początku zapowiadało długi żywot PS3; poza tym wciąż czeka, aż Blu-ray stanie się standardem. Z kolei Nintendo może przez najbliższe lata sprzedawać Wii wprowadzając nowe kolory, zestawy lub też decydując się na lekkie usprawnienia jak w przypadku DS Lite albo DSi. Tri-sixty wystartowało najwcześniej, więc z czasem najtrudniej mu będzie dotrzymać kroku konkurencji. Nie jest to jednak niemożliwe, jak pokazuje do dziś PlayStation 2. Mam nadzieję, że za miesiąc na E3 poznamy choć część z asów, którymi Microsoft chce pomóc swojemu dziecku złapać drugi oddech. Wystawa w Stanach to wciąż najlepsza okazja, by naprężyć muskuły i postraszyć przeciwników. //Kaxi

Już pierwszy Xbox był kojarzony jako dom gier wymagających, poważnych i krwawych, jednym słowem: dorosłych. Następca podtrzymał ten trend, ale jeśli Microsoft chciał myśleć o zawojowaniu rynku, musiał dotrzeć także do innych potencjalnych odbiorców

INFO
DEVELOPER: TECHLAND
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: CZERWIEC 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

JUŻ GRANE!

PODCZAS GDY NAJWIĘKSI POLSCY DEVELOPERZY WCIĄŻ CZEKAJĄ NA SWÓJ DEBIUT NA KONSOLACH OBECNEJ GENERACJI, WROCŁAWSKI TECHLAND UDERZA Z DRUGĄ GRĄ – PREQUELEM CALL OF JUAREZ

CALL OF JUAREZ® BOUND IN BLOOD

Dokładnie dwa lata temu pojechaliśmy do stolicy Dolnego Śląska zobaczyć pierwszą polską grę na Xboxa 360. Nie spodziewaliśmy się wtedy, że dwadzieścia cztery miesiące później grono polskich developerów HD-genów powiększy się jedynie o krakowskie Tate, autorów My Horse and Me 2, która ukazało się między innymi na konsoli Microsoftu. People Can Fly nie wspominają o swoim projekcie, skupiając się na pracach zleconych przez Epic. Metropolis wciąż jeszcze dłubie przy They, konsolowy Wiedźmin jest bardziej dziełem francuskiego teamu niż CDP Red, a Hellion od Flying Fish Works jest jeszcze w powijakach. O ściemnionym Sadness na Wii nawet nie warto wspominać.

Sami przyznacie, że wygląda to niewesoło. Tym bardziej cieszy fakt, że Techlandowi się udało. Ich FPS osiągnął sukces, przez wielu określany jest mianem najlepszego konsolowego westernu, a od największych serwisów internetowych otrzymał oceny pomiędzy 7 a 8 (7.7 w setnym numerze NEO+). Choć żeby nie było zbyt różowo, należy wspomnieć, że wrocławska ekipa pracowała nad dwiema innymi grami, których premier się nie doczekaliśmy (Chrome 2 i Warhound). Jak widać, wcale nie tak łatwo zaistnieć i utrzymać się na rynku gier konsolowych. Na szczęście Ubisoft dał Polakom zielone światło i już w czerwcu zagramy w prequel Call of Juarez o podtytule Bound in Blood (Więzy Krwi). Co więcej, będzie to pierwsza polska gra, która ukaże się także na PlayStation 3. Sama radość. My sprawdziliśmy testową wersję na Xboxa 360.

DUCHY PRZESZŁOŚCI

Jedną z cech rozpoznawczych (USP) poprzedniej części była opcja wcielenia się w dwóch różnych bohaterów – Billy'ego, młodego pół-Amerykanina, pół-Meksykanina, którego matka i ojczym Thomas zostali zamordowani, oraz Raya – przerażającego pastora-rewolwerowca, brata Thomasa, chcącego pomścić śmierć najbliższych. Fabuła była bardzo mocnym punktem gry, Ray przez długi czas sądził, że to Billy jest mordercą, więc gracze na przemian wcielali się w rolę nawiedzonego rewolwerowca oraz ściganego przez niego, niemal bezbronnego chłopaka.

W Bound in Blood również można wcielić się w dwie postacie. Bohaterami są bracia McCall – znany z pierwszej części Ray oraz Thomas, przybrany ojciec Billy'ego. Pojawia się również Juarez oraz jego ukochana, która oczywiście zawładnie sercami obu braci. W końcu panowie pokłócą się o nią i prawdopodobnie staną do walki. To jeden z powodów, dla których w grze nie pojawi się tryb kooperacji – bracia nie zawsze będą ze sobą współpracować. Fabuła prequela Call of Juarez nie skupia się jednak wyłącznie na kłótni McCallów o kobietę. Pokazuje dlaczego obaj świetni rewolwerowcy zdezerterowali podczas wojny secesyjnej, jak stali się wyjętymi spod prawa bandytami, a pewnie pod koniec gry zobaczymy co sprawiło, że Ray został pastorem. Można się tylko domyślać, że trzeci, najmłodszy z McCallów, religijny chłopak próbujący sprowadzić swoich braci na dobrą ścieżkę w którymś momencie zarobi kulkę, co mocno odbije się na psychice niewierzącego Raya. Ale to tylko domysły, dopiero w czerwcu przekonamy się jak potoczą się losy bohaterów.

BRACI DWÓCH

Przed większością misji można wybrać, w którego bohatera chcemy się wcielić. Tylko w nielicznych przypadkach gra narzuca wybór. Na przykład na samym początku, gdy akcja cofa się o dwa lata. Bracia biorą udział w wojnie secesyjnej i Ray musi przebić się przez linię obrony wroga, by uratować brata, który znalazł się w bardzo niewesołym położeniu. W międzyczasie trzeba uporać się ze snajperami ukrytymi w gęstych zaroślach, za pomocą dynamitu wysadzić przeszkodę blokującą przejście, a później korzystając z dziewiętnastowiecznego miniguna oraz armaty powstrzymać nadciągające wrogie posiłki. Na koniec jeszcze pozostaje podłożenie ładunków wybuchowych i wysadzenie mostu. Całkiem nieźle jak na pierwszą misję. Na szczęście Techland nie zmienił zdania co do gier o tematyce wojennej i dość szybko akcja przenosi się o dwa lata do przodu, a Bound in Blood staje się pełnoprawnym westernem.

W nowym Call of Juarez autorzy stawiają na akcję. Bohaterowie pierwszej części bardzo się od siebie różnili, Billy w zasadzie nie potrafił walczyć, jego misje sprowadzały się głównie do skradania i szukania sposobów na ominięcie wrogów. Nie brakowało elementów platformowych, w tym przeskakiwania nad przepaściami czy huśtania się na biczu. Tym razem zarówno Ray jak i Thomas robią doskonały użytek z rewolwerów, obrzynów, strzelb i innych broni palnych (uśmiałem się, gdy jednemu z zabitych przeciwników

■ Pierwsza misja i od razu nadarza się okazja do zrobienia zadymy. Podobało mi się strzelanie do żołnierzy Konfederacji, dobrze jednak, że autorzy szybko uciekają od tematu wojny. W końcu to gra o Dzikim Zachodzie, a nie Call of Duty: Gettysburg.

zabrałem mały damski pistolecik). Obaj nieznacznie różnią się od siebie, przyszły pastor ogrywa rolę tanka – potrafi strzelać z dwóch rewolwerów jednocześnie, przeszkody niszczy dynamitem. Thomas jest za to o wiele lepszym strzelcem, w przeciwieństwie do Raya może namierzyć cel znajdujący się w dużej odległości. Posługuje się również lassem, które ułatwia mu chociażby wejście na drzewo – idealną miejscówkę dla snajpera. Generalnie różnica między braćmi jest taka, że jeśli chcecie wykonywać wszystkie zadania samemu (przestawiać dźwignie, otwierać drzwi) musicie wybrać Thomasa, natomiast drugi z McCallów przypadnie do gustu każdemu, kto woli skupiać się na osłanianiu człowieka od czarnej roboty.

Jeszcze jedna rzecz różni bohaterów. Chodzi o tak zwany Precision Mode. Po zabiciu określonej liczby przeciwników gracz dostaje minutę na aktywowanie owego trybu. Na kilka sekund odpala się bullet time, w tym czasie można w łatwy sposób pokonać nawet dużą grupkę zbirów. W przypadku Raya trzeba najechać kursorem na cel, a gra zaznaczy go automatycznie. Thomas ma trudniej, po wybraniu celu trzeba od razu wystrzelić wykonując dodatkowo szybki ruch analogiem w górę i w dół. Jest jeszcze drużynowy Precision Mode, gdy obaj bohaterowie jednocześnie wchodzą do pomieszczenia – dwa celowniki poruszają się od zewnątrz do środka ekranu, gracz w tym czasie musi spróbować nakierować je na przeciwników i wystrzelić.

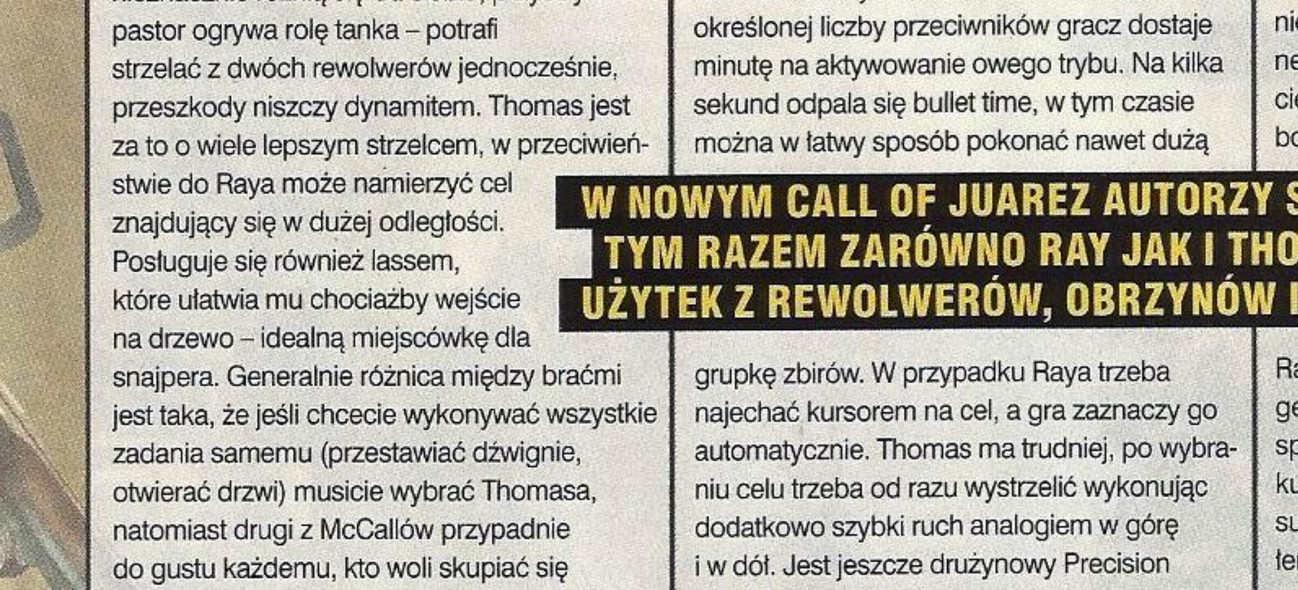
W NOWYM CALL OF JUAREZ AUTORZY STAWIAJĄ NA AKCJĘ. TYM RAZEM ZARÓWNO RAY JAK I THOMAS ROBIĄ DOSKONAŁY UŻYTEK Z REWOLWERÓW, OBRZYNÓW I INNYCH BRONI PALNYCH

KRYJ SIĘ, BO STRZELAM

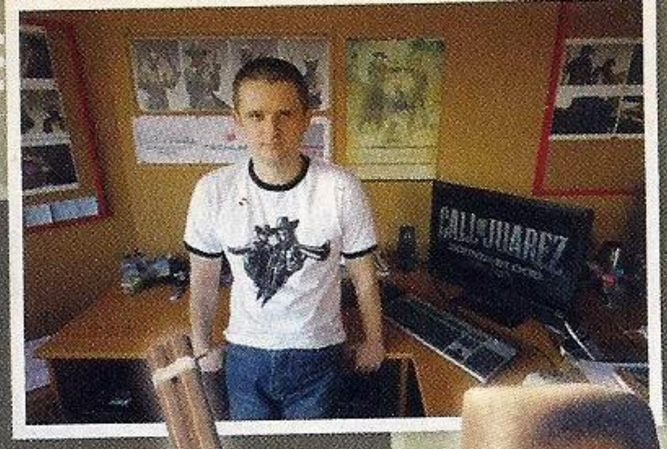
Kolejna iteracja silnika ChomeEngine świetnie radzi sobie z wysokiej jakości efektami graficznymi. HDR jest o wiele lepszy niż w Resident Evil 5, rażące światło autentycznie potrafi oślepić. Trzeba przyzwyczaić się do specyficznej palety barw, nie jest tak kolorowo, jak choćby we wspomnianej grze Capcomu. A skoro mowa o Residencie, muszę wspomnieć o sprzedawcy, którego bohaterowie spotykają przy różnych okazjach. Raz przywitał mnie słowami „welcome stranger" – od razu skojarzył mi się z tajemniczym sprzedawcą z RE4. Naturalnie można u niego kupić broń, trzeba tylko uzbierać odpowiednią sumkę. Przeszedłem kilka misji, a mimo to miałem za mało pieniędzy. Okazuje się, że autorzy przygotowali zadania dodatkowe, których warto się podejmować, bo nagrody są zacne.

W SAMO POPOŁUDNIE

Wyobrażacie sobie western bez pojedynków rewolwerowców? Absolutnie nie mogło ich zabraknąć, o czym wrocławska ekipa na całe szczęście wie od dawna. Już w poprzedniej części Call of Juarez Ray musiał udowodnić kilku zakapiorom, jak bardzo się mylą wierząc, że są w stanie pokonać go w walce jeden na jednego. Wtedy wystarczyło sięgnąć w odpowiednim momencie do kabury, chwycić za rewolwer i wystrzelić. Ruch wykonywało się prawą gałką analogową. Podobnie jest teraz, przy czym postacie nie stoją w miejscu jak wmurowane. Przeciwnicy poruszają się na boki, trzeba więc ustawiać się tak, żeby byli w środku ekranu (ich sylwetki rozmazują się, gdy odejdą za bardzo w bok). W przeciwnym wypadku bohater wyceluje w powietrze, czyli krótko mówiąc zginie. Za broń można chwycić wyłącznie w momencie, gdy zabije dzwon. Próbowałem oszukać, ale rewolwerowiec zamiast złapać za rękojeść pokiwał mi palcem dając do zrozumienia, że to niehonorowe zachowanie. Pokonanie rywala przy pierwszym podejściu jest równie prawdopodobne, jak opanowanie bolidu F1 zaraz po zrobieniu prawka. Nie ma szans, żeby wyczuć, w którym momencie usłyszy się dźwięk dzwonu, a poza tym przeciwnicy reagują tak szybko, że kilka razy zwątpiłem czy w ogóle uda mi się ich pokonać. Dałem radę.



■ Nie mogłem przekonać się do shotguna. Rewolwer jest równie skuteczny i nie trzeba go przeładowywać co dwa strzały. Animacja przeładowania broni wygląda fachowo, może nie jak w Killzone 2, ale miło, że autorzy dbają o takie przyjemne detale.



DEVELOPER NA SPOWIEDZI:
PAWEŁ KOPIŃSKI // LEAD PR PRODUCT MANAGER

NEO+: Odwiedziliśmy Wasze studio dwa lata temu. Oprócz Call of Juarez, tworzyliście wtedy Warhound i Chrome 2. Co się stało z tymi grami?

Paweł Kopiński: Do tych tytułów jeszcze wrócimy – z powodu nowego Call of Juarez zmieniły się priorytety, jeżeli chodzi o kolejność, w jakiej gry mają pojawić się na rynku

N:+ Wciąż tworzycie gry w oparciu o własny silnik? Jakie możliwości Wam daje i jakie efekty zobaczymy w CoJ2?

PK: Oczywiście – CoJ:WK to pierwszy pokaz możliwości Chrome Engine 4, najnowszej wersji naszego własnego silnika. Różnica w porównaniu do poprzedniej wersji jest kolosalna. Wizytówką CE4 jest zdolność do generowania ogromnych, zróżnicowanych i bogatych w obiekty oraz detale przestrzeni. A przy tym gracz ma bardzo często swobodę w poruszaniu się, np. będąc w meksykańskim miasteczku może je dowolnie zwiedzać, a nawet zapuścić się na prerię. Środowisko jest do tego teraz znacznie bardziej żywe, co odnosi się tak do fauny, jak i flory, a przy tym uwzględnione są różne zjawiska pogodowe – deszcz czy wiatr. Do kompletu doszła cała gama efektów specjalnych, które wykorzystują najnowsze technologiczne nowinki na polu hardware i software. No i nie można zapominać o tym, że silnik został dostosowany do PlayStation 3 – wszak będzie to pierwsza polska produkcja, która zawita na nowej platformie Sony.

N+: Wygląda na to, że ograniczyliście elementy skradankowe. Obaj bracia są doskonałymi rewolwerowcami, wychodzi na to, że stawiacie na więcej akcji. Skąd taka decyzja?

PK: Poszliśmy za głosem graczy. Opinie na temat pierwszego COJ jednoznacznie sugerowały, że western powinien bazować głównie na akcji i ostrej wymianie ognia. Niemniej jednak elementy stealth są obecne w Więzach Krwi, choć już nie w aż tak wielkim natężeniu, jak to było poprzednio. Chodzi o to, że czasem można skorzystać z takiej alternatywy i spróbować wykończyć przeciwników po cichu, zamiast przeć do siebie i strzelać do wszystkiego, co się rusza.

N+: Ucieczka z miasteczka w powozie i totalna demolka (przejazd przez budynek robi wrażenie), to jedna z ciekawszych akcji, jakie widzieliśmy w pierwszych trzech aktach. Jakich atrakcji możemy spodziewać się w dalszej części gry?

PK: Tego typu atrakcji w grze nie zabraknie. Staraliśmy się, żeby każdy level wprowadzał coś unikalnego do rozgrywki. Wiemy na pewno, że gracz nie będzie miał wrażenia powtarzalności, co mogłoby prowadzić do znużenia. Niemniej jednak nie chcemy spoilerami popsuć zabawy z odkrywania, co COJ:WK ma do zaoferowania i czym Was jeszcze zaskoczy :)

N+: Co wyróżnia tryb multiplayer w Waszej grze od innych FPSów?

PK: Sporo by można tutaj powiedzieć, choć jeszcze nie chcemy zdradzać wszystkich niespodzianek związanych z trybem multiplayer. Niemniej jednak jego najważniejszą cechą jest to, że dopasowaliśmy go do westernowej tematyki i klimatu rozgrywki. Będzie można wziąć udział w „Wild West Legends", odgrywając najlepsze sceny z kultowych westernów. Poza tym nawet klasyczne tryby rozgrywki zostały dopasowane do klimatu Dzikiego Zachodu. Multiplayer oferuje też kilkanaście klas postaci do wyboru, co dodatkowo bardzo urozmaica rozgrywkę.

N+: Dziś bardzo popularny jest tryb kooperacji. Myśleliście o tym, żeby zaimplementować go w Waszej grze?

PK: Owszem, był nawet plan, by wprowadzić go do rozgrywki, lecz prace nad grą były już tak zaawansowane, że próba implementacji bardzo opóźniłaby proces tworzenia gry. Zbyt wiele elementów trzeba byłoby zaprojektować praktycznie od nowa. Niemniej jednak w COJ:WK gracz ma nieustannie do czynienia z trybem kooperacji, z tą różnicą, że partnerem kieruje SI, a nie żywy gracz. Bracia McCall działają we dwójkę i przeprowadzają całą masę skoordynowanych akcji.

N+: Czy to prawda, że próbujecie odtwarzać znane miejsca, bitwy, wydarzenia związane z wojną secesyjną, gorączką złota oraz słynnymi napadami i strzelaninami?

PK: Hmm... :) Coś już wspomniałem o „Wild West Legends", ale nie będę jeszcze zdradzał szczegółów. Chciałbym tylko, aby wszyscy mieli na uwadze pewną rzecz: CoJ:WK nie jest grą historyczną i nie próbuje na siłę odwzorować faktycznych wydarzeń z chociażby wspomnianej Wojny Secesyjnej. Jest to fikcyjna historia osadzona w „realiach" Dzikiego Zachodu, która jednak mogłaby się naprawdę wydarzyć.

N+: Gdy rozmawialiśmy dwa lata temu, mówiliście, że nie inspirujecie się konkretnymi tytułami, a raczej bacznie obserwujecie, czego w danym momencie oczekują gracze. Czego zatem Waszym zdaniem oczekują w tej chwili?

PK: Poza tym, co zobaczą w Więzach Krwi? ;) Generalnie rzecz biorąc: innowacji. W środowisku graczy daje się odczuć znużenie ciągle powielanymi pomysłami. Co szykujemy na przyszłość? Na razie wolimy tego nie zdradzać – nie chcielibyśmy, aby nasze nowe pomysły i rozwiązania ktoś skopiował do swojego tytułu. Teraz zaprezentowaliśmy m.in. pierwszy, funkcjonalny cover system z prawdziwego zdarzenia w grach FPP, a przyjdzie jeszcze czas na kolejne niespodzianki. Czy nasze obserwacje są słuszne? To okaże się, gdy nasze kolejne gry trafią na rynek.

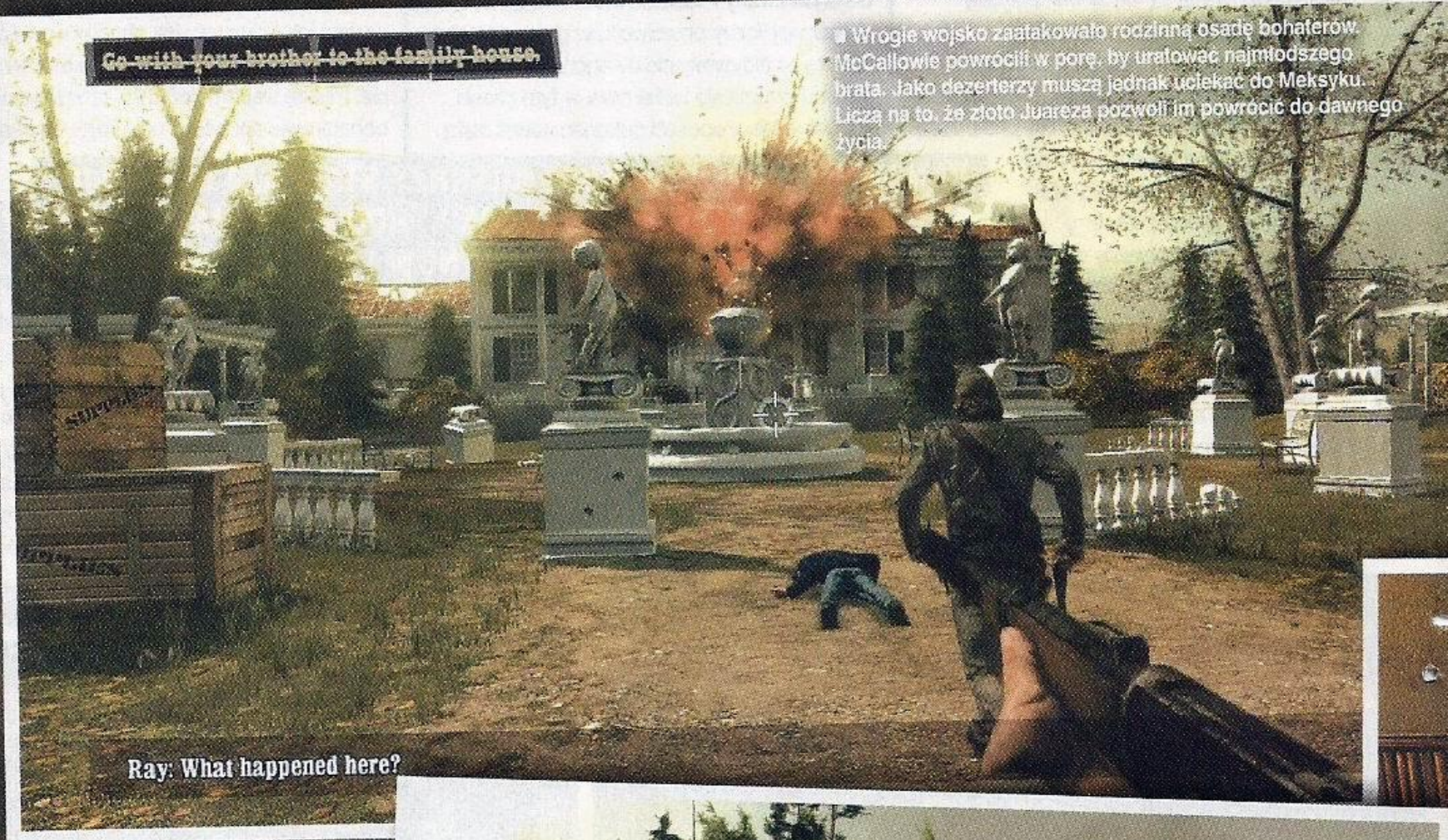
N+: Czy zobaczymy polską wersję językową?

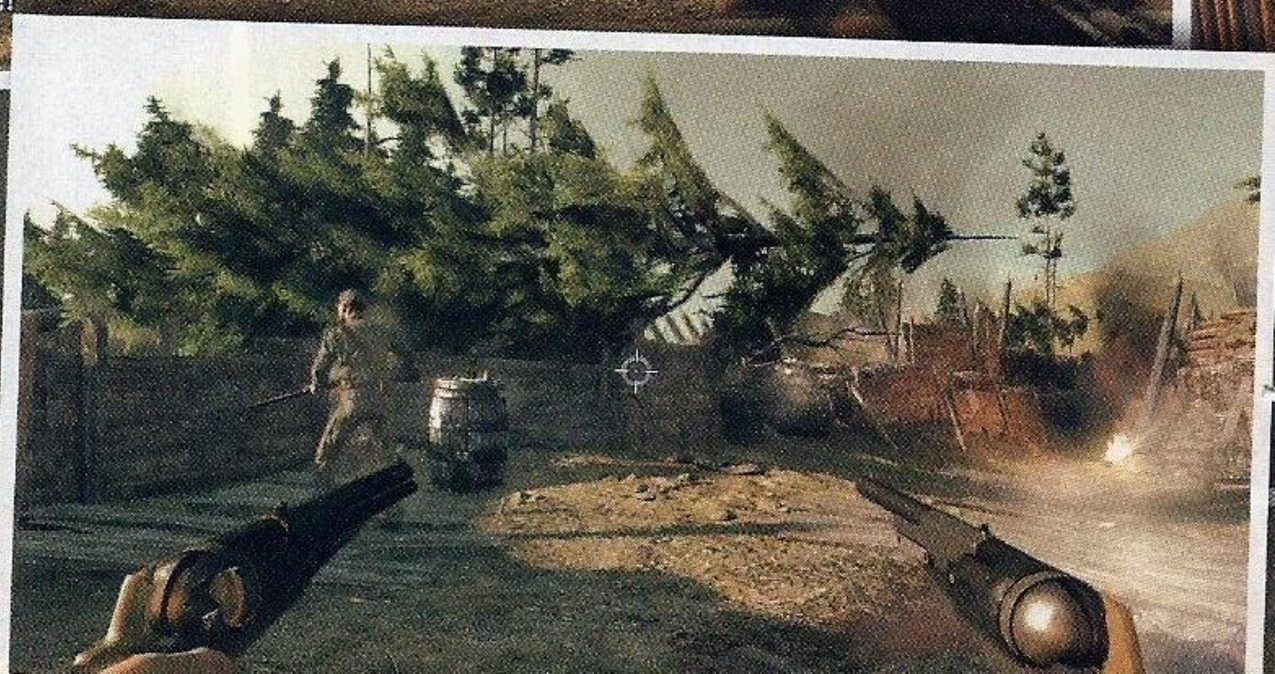
PK Jeżeli chodzi o konsole, to decyzja należy do wydawcy – Ubisoft. Poza tym, że jesteśmy developerem, to przejęliśmy na siebie wydanie gry na rodzimym rynku w wersji na PC. I możemy powiedzieć, że ta będzie miała lokalizację kinową. Jeżeli jednak chodzi o konsole, to musimy poczekać na decyzję wydawcy.

N+: Ile misji dodatkowych przygotowujecie i czy wszystkie będą polegać na zabiciu kogoś i odzyskaniu skradzionych przedmiotów, czy możemy liczyć na większe urozmaicenie?

PK Cóż, na razie nie możemy tego ujawnić. Niemniej jednak mogę powiedzieć, że planujemy m.in. Downloadable Content pełen niespodzianek.

N+: Dziękujemy za rozmowę i życzymy powodzenia. ■





■ Testowa wersja Bound of Blood zaskoczyła mnie różnorodnymi misjami i nastawieniem na akcję. Częste wybuchy są na porządku dziennym, a dodatkowe atrakcje, w stylu ucieczki powozem przed pościgiem, skutecznie przytrzymują przy konsoli.

Thomas: Ruuuuuuuuuuu!

Wystarczy podejść do plakatu z informacją o poszukiwanym przestępcy lub zaginionym skarbie i udać się w miejsce wskazane przez strzałkę. Podjąłem się jednego zadania, zastrzeliłem wszystkich zbirów pilnujących skradzionych przedmiotów, a na koniec została mi walka z wyjątkowo odpornym i świetnie strzelającym skurczybykiem. W starciu z nim przydała się opcja chowania się za osłonami.

Tak, tak, w Call of Juarez jest cover system. Wystarczy podejść do ściany czy też skały, a bohater przyklei się do niej automatycznie (można to zmienić w opcjach). Prawy analog służy do wychylania się, przy czym gały nie trzeba przytrzymywać – można ją puścić, a postać sama nie wróci za osłonę. Da się również kucnąć, ale wystarczy podbiec do muru lub kamienia, a następnie poruszyć analogiem w dół, by rewolwerowiec ukrył się przed ostrzałem. Grałem na normalnym poziomie trudności, więc może dlatego rzadko odczuwałem potrzebę chowania się, choć przyznaję, że przeciwnicy mają cela i zdarzało mi się bardzo szybko zginąć.

Dla ułatwienia wprowadzono automatyczne lokowanie się na celu. System najlepiej działa w walce z bliska, czasami naciskałem spust jeszcze zanim dokładnie wymierzyłem w stronę przeciwnika, a i tak trafiałem. Jednak rzadko zdarza się podejść aż tak blisko, więc nie ma obaw, że Bound in Blood zamieni się w samograja. Bez „mad skillz" da się przeżyć, byle tylko za bardzo nie szarżować. Dwa rewolwery to wystarczająco skuteczna broń na każdego przeciwnika. Dopiero po kilku godzinach zabawy sięgnąłem po winchester, do shotguna nie potrafiłem się przekonać.

DZIKI, DZIKI ZACHÓD

Choć przeszedłem tylko kilka misji, w nowym Call of Juarez znalazłem wszystko, czego mógłbym oczekiwać po westernie, gdyby ten temat kiedykolwiek mnie interesował. Nie wziąłem co prawda udziału w napadzie na bank, ale ucieczka z płonącego saloonu, a następnie szalona jazda powozem i przejazd przez sam środek budynku, zrobiły na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Spodobało mi się również ukrywanie się przed przeciwnikami w polu kukurydzy i ciche likwidowanie ich nożem jednego po drugim. Oczywiście nie można zapomnieć o pojedynkach rewolwerowców, o których szerzej w ramce. Autorom udało się uchwycić klimat westernów; do miłośników tego gatunku trafią takie smaczki, jak scena z szeryfem odrywającym gwiazdę tylko po to, żeby móc wyzwać na pojedynek jednego z McCallów, który dobierał się do jego córki. Gdy rewolwerowcy wjeżdżają do małego miasteczka, by na zlecenie Juareza uwolnić uwięzionego dostawcę strzelb, mieszkańcy uciekają, jakby wiedzieli co za chwilę ich czeka – ostra jatka. Przeciwnicy strzelają z okiem, czają się na dachach, w pewnym momencie poczułem się jakbym na nowo przechodził stary interaktywny film „Mad Dog McCree". Potraktujcie to jako komplement.

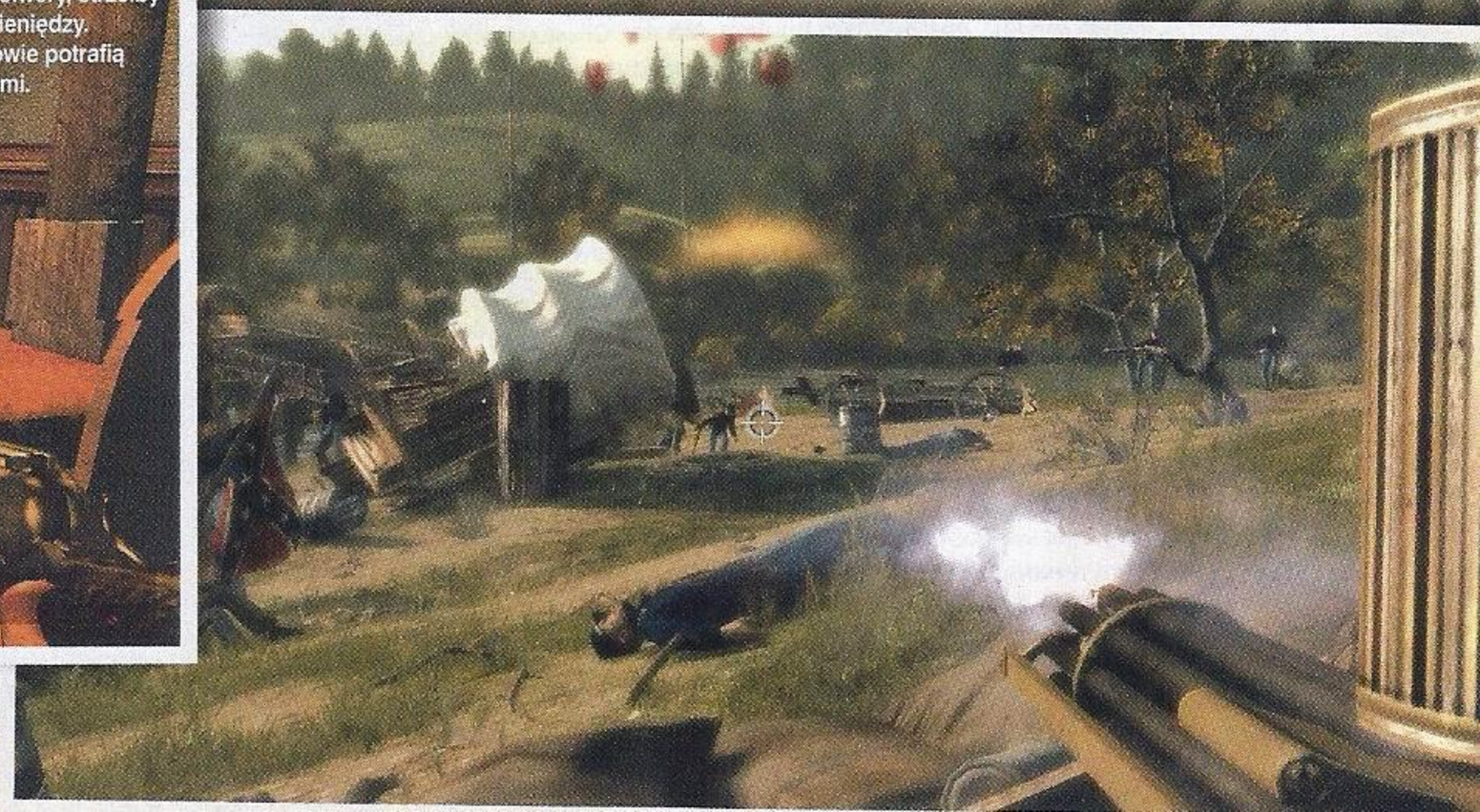
Bardzo dobrze brzmią bohaterowie, świetnie dobrane głosy, odpowiednie amerykańskie akcenty idealnie komponują się z klimatem. Jeśli szukacie gry o Dzikim Zachodzie, Bound in Blood może być najlepszym wyborem. Najważniejsze, że gra prezentuje się bardzo solidnie. Do poprawy jest sztuczna inteligencja, czasami przeciwnicy bezsensownie wybiegają prosto pod lufę. Zdarzają się też problemy z utrzymaniem płynności animacji. Ogólnie jednak nowy Call of Juarez robi pozytywne wrażenie i zapowiada się jeszcze lepiej niż poprzednia część, tym bardziej, że wylecą moim zdaniem średnio udane misje skradankowe.

//Mielu

CHOĆ PRZESZEDŁEM TYLKO KILKA MISJI, W NOWYM CALL OF JUAREZ ZNALAZŁEM WSZYSTKO, CZEGO MÓGŁBYM OCZEKIWAĆ PO WESTERNIE, GDYBY TEN TEMAT MNIE INTERESOWAŁ

■ Sprzedawca oferuje dynamit, rewolwery, strzelby i inne cacka, na które zabrakło mi pieniędzy. Poradziłem sobie bez nich. McCallowie potrafią walczyć nawet zardzewiałymi gnatami.

r: Welcome stranger. Take a look around.



GENIALNI IDIOCI

NAWET NAJWIĘKSZY BUDŻET NIE UCHRONI GRY PRZED BŁĘDAMI, JEŚLI W PORĘ NIE DOSTRZEŻE ICH PRODUCENT

Nowa generacja konsol kolejny raz miała przynieść nam prawdziwe cuda. Czekaliśmy na 4D, na fotorealistyczną oprawę graficzną, na prawdziwe zen grania. Co faktycznie otrzymaliśmy? Nie będę od początku narzekał, bo mimo wszystko od kilku lat producenci dostarczają nam przepiękne i niezwykle grywalne pozycje. I choć nie zawsze udaje im się spełnić wszystkie obietnice, to i tak jako gracz czuję pełną satysfakcję z posiadania nowych konsol. Jednak czasami zdarza się tak, że otrzymujemy genialny tytuł, w którym producent popełnił idiotyczne i niewybaczalne błędy. Raz chodzi o fabułę, innym razem o projekty poziomów i samą mechanikę rozgrywki lub też zakończenie, które zupełnie nie pasuje do całości gry.

Spójrzmy więc na kilka spektakularnych wpadek, które nie powinny się zdarzyć. Od razu zaznaczam, że wszystkie z wymienionych gier uważam za doskonałe, ale jednocześnie nie mogę przejść obojętnie obok pomyłek, których poziom głupoty po prostu mnie przeraża. Kolejna ważna informacja dla Was jest taka, że gry o których piszę, już ukończyłem, więc dla osób nowych w temacie może być to lekki spoiler, choć starałem się, żeby żadne ważne informacje nie popsuły Wam zabawy.

POTRZEBUJEMY POZIOMU, KTÓRY RZUCI WSZYSTKICH NA KOLANA

Zacznijmy mocno. Od Gears of War 2. Daruję sobie kilka przykrych słów w kierunku Epic Games odnośnie trybu multiplayer, bo kolejne łatki raz poprawiają szybkość i płynność rozgrywki, a innym razem wszystko psują. Przygody Marcusa mają bowiem jeden z najgorszych poziomów, jakie kiedykolwiek widziałem w grach. Jako całość ten tytuł zasługuje na bardzo wysoką ocenę, którą przyznał mu Gulash, jednak nawet tak piękna i krwawa rzeźnia ma swoje minusy. Domyślacie się o co mi chodzi? Tak, wnętrze gigantycznego robaka to niewiarygodne wręcz nieporozumienie. Unikanie zębów i kwasów żołądkowych, brodzenie po pas we krwi i wnętrznościach, walka z pasożytami... Jakim cudem ktokolwiek w Epic Games uznał, że taki poziom może się spodobać? Rozgrywka nagle zwolniła i przybrała platformowy charakter, a nie muszę chyba przypominać jak wygląda Fenix i jak się porusza. Trudno też uznać ze epicki filmik, w którym obserwujemy moment wejścia (wlotu) do jamy gębowej, czy też krwawą ewakuację. Cieszy mnie różnorodność pomysłów w Gears of War 2, ale nie każda chora fantazja producenta musi się sprawdzać. Boję się myśleć, co zobaczymy w trzeciej części...

Nawet moje ukochane Halo 3, o którym wspominam na łamach NEO Plus przy każdej możliwej okazji, nie jest bezbłędnym tytułem. Master Chief od dnia premiery towarzyszy mi w starciach w trybie multiplayer i ukończyłem H3 na wszystkich poziomach trudności, ale każde podejście do gry oznaczało, że w końcu będę musiał zmierzyć się z levelem, w którym MC wypełnia obietnicę złożoną pewnej wirtualnej dziewczynie. Przebijanie się przez labirynt korytarzy opanowany przez The Flood to prawdziwy koszmar. Nawet za czwartym razem miałem problemy z orientacją i kilka razy gubiłem się w tragicznie zaprojektowanych przestrzeniach. Wrogowie atakują całymi legionami ze wszystkich stron, trudno się zorientować gdzie jest góra, a gdzie dół, nie wspominając nawet o irytujących zakłóceniach wyświetlacza, które raz za razem spowalniają akcję. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że przez ten poziom trzeba przebić się dwa razy, a każda sekunda wzbudza obrzydzenie, bo design przypomina organiczne wysypisko śmieci. Nigdy nie zrozumiem czemu ekipa Bungie zmusiła mnie do takich przeżyć.

Kolejny przykład pokazuje nam niezwykłe lenistwo producenta. Boski Mass Effect w moim osobistym rankingu zajmuje jedno z czołowych miejsc. BioWare stworzyli niesamowity świat (wszechświat) i zapełnili go ciekawymi rasami i nietuzinkowymi bohaterami. Wszystko w tej produkcji mnie zachwyca. Od mistrzowskiej ścieżki dźwiękowej, przez system walki, a kończąc na fabule, która stawia graczy przed wieloma moralnymi i niejednoznacznymi wyborami. O co mam pretensje do producenta? Mogę przeżyć doczytywanie tekstur i kultowe już przejażdżki windami, ale nie mogę zrozumieć, jak to się stało, że na każdej planecie postawiono te same bazy. Jako, że ukończyłem wszystkie zadania poboczne w Mass Effect, to miałem okazję zwiedzać bodajże trzy rodzaje budowli, które jakaś tajemnicza istota z BioWare pobudowała w najbardziej odległych miejscach galaktyki. Mogę zrozumieć standardy korporacyjne, co do długości spódniczek u Pań, ale liczyłem na większą różnorodność w przestrzeni kosmicznej. A na pewno nie spodziewałem się, że wszystko będzie wyglądało dokładnie tak samo.

Mimo wszystko – błędy Mass Effect można jeszcze przeżyć, bo nie wywołują one skrajnych poziomów irytacji, jak dzieje się to w przypadku Star Wars: The Force Unleashed. Pierwsze szkice z tej produkcji pokazywały, jak bohater ściąga Star Destroyera i rozbija go w centrum miasta. Fani mieli nadzieję na poziom, w którym będą mogli dokonać taki cudów i... niestety doczekali się. Nie pamiętam i nie chce pamiętać ile razy powtarzałem ten level, ale popsuł mi on całą przyjemność z tej znakomitej gry. Unikanie ostrzału myśliwców, niszczenie ich, a następnie wykorzystanie krótkiej chwili na rozbicie Niszczyciela prezentuje się dobrze tylko i wyłącznie na papierze. Ta sekwencja wyciąga na wierzch wszystkie błędy i niedociągnięcia związane z używaniem Mocy, które nie są aż tak widoczne podczas gry. W praktyce odczuwałem jedynie nienawiść, a ta jak wiadomo prowadzi do... ak wiadomo, to nie napiszę.

GRACZ MIAŁBY KONTROLOWAĆ KAMERĘ? NIE-E, TO KIEPSKI POMYSŁ

Idiotyczne potknięcia w genialnych produkcjach najlepiej widać w samej mechanice gry. Cóż z tego, że zachwycamy się piękną grafiką skoro operator kamery uparcie koncentruje się na naszych stopach. Czasami wystarczy źle ustawić przyciski odpowiedzialne za potwierdzenie i akceptację poleceń, by doprowadzić graczy do frustracji, co od lat ma zwyczaju Hideo Kojima, u którego kółko na padzie nie robi tego, co we wszystkich innych tytułach. Jakie tutaj znajdziemy przykłady?

Może zacznijmy od gry tak szybkiej i tak wymagającej, że nieprawdopodobny byłby fakt, że ma ona szalejącą kamerę. Jednak w Ninja Gaiden II tak właśnie jest. W tej produkcji nie tylko musimy mieć czas reakcji kierowcy Formuły 1 i znać dziesiątki technik dla każdej broni z osobna, ale jeszcze walczymy z przepaską na oczach. Próbowałem w sobie odnaleźć absolutny spokój i przetrwać ciężkie chwile, gdy nie widziałem przeciwników, którzy wyprowadzali swoje ciosy w ułamku sekundy. Starałem się oczyścić moje myśli, które domagały się rytualnego zabójstwa wszystkich producentów. Wszystko na nic, bo zamiast cieszyć się z nieprawdopodobnie grywalnego systemu walki, przeklinałem tylko operatora. Większe lub mniejsze problemy z kamerą ma większość gier akcji, jak choćby recenzowany miesiąc temu Afro Samurai, ale tylko

Ninja Gaiden II dostarcza totalny hardcore, który naprawdę trudno przetrwać, gdy nie widać wrogów. Nie mogę zrozumieć, czemu nie dopracowano tego elementu. Zresztą to nie jedyne pytanie, na które nie znajduję odpowiedzi.

Inny niezrozumiały dla mnie fakt to założenia kooperacji w Fable 2. Przy okazji mojej recenzji zachwycałem się tym pomysłem, ale w praktyce okazał się niestety niegrywalny. W przypadku RPG cała zabawa polega na tym, żeby pokazać swoją postać (i psa), pochwalić się unikalnymi przedmiotami, wymienić fajnym mieczem, albo wspomóc słabszego gracza kilkoma diamentami. Niestety Peter Molyneux uznał, że osoba, która dołącza do rozgrywki, nie może przenieść swojego bohatera. Jego wygląd i cechy to wynik losowania, a cały zgromadzony dobytek pozostaje w naszym świecie. Tym samym kooperacja nadaje się jedynie do zdobycia kilku osiągnięć oraz sprawdzenia alternatywnych zadań, gdy np. nasz kolega postanowił wspierać świątynie światła, a nie tak jak my – cienia. Genialna gra, rewolucyjna wydawałoby się kooperacja i idiotyczny błąd. To wręcz torturowanie fanów! W tym samym momencie wypadałoby zapytać, czemu ekipa Guerrilla Games nie przygotowała współpracy dwóch graczy przy przechodzeniu kampanii w Killzone 2? W końcu przez cały czas towarzyszy nam wirtualny towarzysz, a większość strzelanin zawiera wspomniane rozwiązania. Granie we dwóch zdecydowanie zwiększa przyjemność z zabawy, a coraz więcej tytułów tworzy całą mechanikę pod tym kątem, żeby tylko wymienić Resident Evil 5 czy Army of Two. Być może Killzone 2 doczeka się jeszcze stosownego dodatku, ale taka opcja powinna być dostępna już w dniu premiery.

Z jednej strony dostajemy więc kooperację, która praktycznie do niczego się nie przydaje, a z drugiej brakuje jej nam w grach, w których powinna być. Skąd takie pomysły u producentów? Najlepiej zapytać o to ekipę Criterion Games, która totalnie przemodelowała swoją genialną serię. Od czasu premiery Burnout 2 te zręcznościowe wyścigi stawały się coraz łatwiejsze i bardziej przystępne, jednak Paradise wywrócił wszystkie znane i lubiane ustawienia i dostarczył przepiękne, otwarte miasto. Nie wiem jak wyglądały testy gry, ale obstawiam, że zatrudniono do nich maksymalnych wymiataczy, którzy nie mają problemów z walką na trasie, wymijaniem pojazdów przy obłędnych prędkościach i kontrolą malutkiej mapy w rogu ekranu. Ja natomiast dostawałem prawdziwych ataków szału, gdy kolejny raz nie udało mi się skręcić na skrzyżowaniu. Czy aż tak wielkim problemem byłoby wprowadzenie opcjonalnych strzałek na trasie, które byłyby nieco większe od mikroskopijnego kompasu? I tutaj pojawia się kolejny cudowny pomysł producenta, czyli brak opcji restart. Criterion trwali przy swoim przez wiele miesiący, aż w końcu wprowadzili możliwość powtórzenia wyścigu. I brawa dla nich. Nie chcemy idiotycznych błędów w genialnych grach.

NIE MAMY JUŻ CZASU, WIĘC CZEKAM NA SZYBKIE POMYSŁY, CO DO ZAKOŃCZENIA

Zakończenie gry musi być konkretne, sycące i zapadające w pamięć. Producent musi zadbać o to, żebyśmy siedzieli przed telewizorem i patrzyli na napisy końcowe, a nie natychmiast zmieniali płytkę i rozpoczynali nową grę. Jeżeli oglądamy listę pracowników, to znaczy, że dany tytuł zrobił na nas wrażenie, że chcemy jeszcze przez chwilę poczuć jego wpływ i zastanowić się nad tym, czego właśnie dokonaliśmy. Zakończenie jest również ważne z punkty widzenia kontynuacji. Im lepsze, tym większa szansa, że powrócimy do tytułu w drugiej, czy kolejnej części. Jednak czasami końcówka potrafi zepsuć cały klimat gry. Największą wpadkę odnotowali na tym polu autorzy jednego z najwyżej ocenionych na łamach NEO Plus tytułów.

BioShock to nie tylko jedna z najlepszych gier na konsole nowej generacji, ale jedna z najlepszych gier w ogóle. Podwodny świat to doskonałe połączenie znakomitej grafiki, ciekawych pomysłów na rozgrywkę i klimatycznej oprawy dźwiękowej. Producent stworzył żyjący świat, który zaskakuje nas na każdym roku, a fabuła została poprowadzona w wielkim stylu. Zachowano spójność wszystkich elementów i tym samym powstał tytuł, który będziemy wspominać przez wiele lat, jako przykład na grę niemalże doskonałą. Co w takim razie się nie udało? Autorzy w wielu wywiadach podkreślali, że końcówka powstawała dosłownie na dniach i nie mieli czasu na jej odpowiednie dopracowanie. Jednak to i tak ich nie usprawiedliwia. Po wielu godzinach przemierzania Rapture, po stworzeniu fantastycznego klimatu i spotkaniu niesamowitych postaci, otrzymujemy zakończenie, które pozostawia graczy w osłupieniu. Krótki filmik w kilku zdaniach pokazuje, co się stało z głównym bohaterem gry i kończy się, pozostawiając niedosyt oraz zupełne niezrozumienie. Cała gra doskonale radziła sobie bez wstawek filmowych, a na zakończenie otrzymujemy przeciętny materiał. Oglądając napisy końcowe miałem nadzieję, że po nich zobaczę prawdziwe zakończenie, ale nic takiego się nie pojawiło. BioShock zapamiętam więc jako jedną z najlepszych gier w jakie grałem, ale nie mogę wybaczyć zakończenia, które kompletnie nie pasuje do całości. To tak, jakby w Silent Hill 2 gracz otrzymał tylko jeden ending i to ten, który sugeruje, że za koszmar miasteczka odpowiadają ufoki. Wiadomo przecież, że jeżeli gramy w Dead or Alive 4 to spodziewamy się, że filmiki dla każdej z dziewczyn nie będą traktowały o ratowaniu świata, ale zobaczymy na nich śliczne kobiety, które pokażą nam mniej lub więcej, z naciskiem na więcej. BioShock powinien zachować więc klimat i nawet jeśli można było jeszcze przeżyć „dobre" zakończenie, to „zła" końcówka zahaczała o absurd i niezamierzony humor. Nie tego oczekiwaliśmy po Rapture.

NAWET OCENA 10/10 NIE GWARANTUJE BEZBŁĘDNEJ GRY

Jeżeli gra otrzymuje ocenę poniżej 7 to nie wymagamy od niej zbyt wiele. Jednak gdy zgarnia ósemki i wyższe noty, to oczekujemy znacznie więcej. Wiele potrafimy wybaczyć, ale im lepszy tytuł, tym mocniej bolą głupie wpadki. Bo kto z Was uwierzyłby, że po zakończeniu linii scenariusza w Fallout 3 nie będzie można wrócić na pustkowia? Jasne, Bethesda wydała poprawkę, ale ominęła ona wersję na PlayStation 3. Gdzie tu konsekwencja? I gdzie wyciąganie wniosków z błędów przeszłości? Po Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty byłem przekonany, że nikt więcej nie wyrzuci uwielbianego przez graczy bohatera i zamieni go na nową, zniewieściałą postać, ale jednak Capcom to zrobił. Tym samym Devil May Cry 4 naraził nasze uszy na chłopięce wrzaski głupiutkiego Nero. Wniosków nie wyciągnięto również w przypadku genialnego Okami, czyli jednej z najpiękniejszych gier wszech czasów. Nikt nie zwrócił uwagi na to, że efektowny i spektakularny początek wygląda lepiej niż przegadana historyjka i tym samym również na Wii musimy przeżyć półgodzinne wprowadzenie, które przetrwają tylko najbardziej wytrwali. Ogromne zdziwienie wywołują również końcowe starcia z szefami, których tak naprawdę nie było, co widzieliśmy w Gears of War 2 i Fable 2.
I niestety bardzo często dzieje się tak, że nerwy fanów są wystawiane na ciężką próbę w ukochanych seriach, bo jak przełknąć problemy żołądkowe w Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots? Nawet geniusz naszej branży, czyli Hideo Kojima ociera się o kretyńskie wizje małp palących papierosy i nic na to nie poradzimy. Skoro i w jego dziełach pojawiają się idiotyczne błędy i łagodnie pisząc – nie do końca przemyślane pomysły – to czy możemy wymagać więcej od innych producentów? Oczywiście, że tak. To my kupujemy ich gry i wykładamy kasę na ich domy, samochody i wykształcenie dzieciaków. Dlatego uprzejmie prosimy o mniej genialnych idiotów. //Fax + team www.neogo.pl

ZANUDZA NA ŚMIERĆ

Assassin's Creed to gra, która niemal otarła się o doskonałość. Wspaniała historia opleciona genialnym wręcz klimatem. Rewelacyjne wykonanie, genialna animacja postaci oraz intuicyjne sterowanie to jej największe atuty. Niestety totalnym nieporozumieniem okazała się różnorodność misji, a raczej jej brak. Schematyczność rozgrywki bardzo szybko odrzuciła mnie od konsoli i okazała się największą wadą tej pozycji, na którą nie wszyscy potrafili przymknąć oko, szybko odkładającą ją po prostu na półkę. //Rodi

KWADRANS NA FRUSTRACJĘ

Wizja rozsmarowania zombiaków na ścianach centrum handlowego wydawała się być strzałem w dziesiątkę, a przy okazji świetnym sposobem na odpoczynek po długim dniu pracy. W związku z powyższym pełen entuzjazmu zakupiłem Dead Rising mając nadzieję, że dostarczy mi rozrywki na długie, zimowe wieczory. Nie pomyliłem się, bo ta gra to ogromne pokłady zabawy z bardzo miłym, humorystycznym podejściem do tematu. Są jednak dwie skazy, przez które płytka kurzy się na półce i wątpię, by zagościła jeszcze w czytniku mojej konsoli. Fatalnie pomyślane miejsca zapisu stanu gry, których jest wybitnie mało i dziwnym trafem zawsze są nie po drodze, oraz czasowe ograniczenie misji, które nie pozwala na swobodne rozkoszowanie się masakrowaniem nieumarłych. Zwykłemu graczowi, który oczekuje od tego typu gry przede wszystkim zabawy, te dwa przeraźliwie irytujące elementy kompletnie ją zepsuły. Niestety. //North

PŁYTKI I NIEŚMIERTELNY

Świat jest pełen niewyjaśnionych tajemnic, takich jak śmierć Kennedy'ego, czy UFO. Do dziś nie wiemy także, co pchnęło twórców nowego Prince of Persia do złamania podstawowych zasad produkcji gier video, które przecież powtarzane są niczym mantra. Jak można było zepsuć tak piękny, bajkowy świat schematyczną do bólu rozgrywką, która po pierwszych dwóch godzinach pozwala nam na poznanie niemal całej gry i tylko zakończenie potrafi nas jeszcze miło zaskoczyć. Nie rozumiem dlaczego poziom trudności jest tak tragicznie niski, że nawet Fax nie miał najmniejszych problemów z ukończeniem gry. Książę praktycznie „prowadzi się" sam, a każdy popełniony przez nas błąd przechodzi bez echa, gdyż nie możemy zginąć. Do tego rozgrywka rozwija się tylko do czasu zdobycia wszystkich mocy Eliki, co następuje bardzo szybko i później skazani jesteśmy na nudę, która omal nie odrzuciła mnie od tego tytułu. Tak się nie godzi. Ubisoft Montreal zepsuł najpiękniejszą baśń zeszłego roku. //Zielarz

INFO
DEVELOPER: VOLITION
WYDAWCA: THQ
TERMIN: CZERWIEC 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

JUŻ GRANE!

ISTNIEJE NIEZAWODNY SPOSÓB NA SĄSIADÓW-FANÓW WIERTAREK. MŁOT KOWALSKI, PARA W ŁAPACH I ZŁE CHĘCI. ORAZ KILKUGODZINNY TRENING W RED FACTION GUERRILLA.

RED FACTION GUERRILLA

Wystarczy chwila w towarzystwie łysawego protagonisty Aleca Masona, by człowiek przewartościował swoje podejście do życia. Po co kombinować i omijać przeszkody, skoro można się przez nie przebić, dosłownie wyrąbać sobie drogę do celu. Nie jest to najprostsze rozwiązanie, ale nowe Red Faction udowadnia, że niezastąpione. Gdyby Stallone chciał ponownie zagrać Człowieka-Demolkę miałby nie lada problem, by pobić w tym względzie wyczyny Masona na Marsie – Czerwona Planeta jeszcze nigdy nie została tak bardzo spustoszona. Oprócz niezniszczalnych skał i stałych elementów krajobrazu, całą mapę można sprowadzić do poziomu obecnego stanu Stadionu Dziesięciolecia równając ją z ziemią i zostawiając za sobą tylko pył, pot i gruz. Za to właśnie cenimy Red Faction, ale grając w niemalże ukończoną wersję, nie mogłem pozbyć się wątpliwości, czy faktycznie warto było tworzyć całą grę, zamiast sprzedać wydajny silnik innym ekipom. Momentami tytuł cierpi z tych samych powodów, co Assassin's Creed: monotonii zabawy i powtarzalności zadań. Guerrilla ma też jednak podobne zalety jak AC, a historia Masona i niektóre rozwiązania techniczne dobrze rokują tej grze.

BETTER RED THAN DEAD

Na Marsie przez pół wieku zaszły spore zmiany i Earth Defence Force przeszło na drugą stronę barykady. Organizacja zaczyna zachowywać się nieciekawie, terroryzując mieszkańców, porywając ich i generalnie nie szanując prawa do narzekania na władzę. Brutalne metody wzbudzają powszechny sprzeciw, choć rebelia nie ma wielkiej siły oddziaływania – potęga EDF wydaje się nie do przeskoczenia. Sytuacja trwa niezmiennie do momentu, gdy na Marsa przybywa Alec Mason w odwiedziny do brata. Dość szybko jego wyobrażenia o czerwonoplanetarnej idylli przechodzą w czas przeszły, zostawiając Masona z ręką w nocniku. I młotem w drugiej dłoni. Koleżka nie jest zbytnio chętny do działania, początkowo olewa rebelię i stara się ogarnąć układ, ale zderza się z rzeczywistością z subtelnością Pudziana tańczącego na lodzie. Brat zostaje zamordowany, a wszystko rozgrywa się na oczach Masona. Nie zastanawiając się długo, mocniej ściska młot i przyłącza się do krucjaty, która ma uwolnić Marsa od sił EDF. Działania zaczepne, a potem otwarta ofensywa, to sól i fundamenty Red Faction Guerrilla – Alec nie ma nic do stracenia i każdą misję traktuje jak ostatnią.

Taka zaciętość na pewno mu się przyda, bo na wyzwolenie spod jarzma władz czeka sześć stref Marsa i w każdej trzeba wykonać kilka misji popychających fabułę do przodu, by dostać się do kolejnych rejonów planety. Autorzy zdecydowali się na duży, otwarty świat, przez co przestrzenie między ważnymi punktami są znaczne i na piechotę nie ma sensu się przemieszczać. Niełatwo jest zatrzymać pędzącego buggy albo ciężarówkę, w większości przypadków po prostu przejadą po Masonie i pomkną dalej. Pojazdy prowadzą się różnie, ale nie ma złotego środka – jeśli coś jest szybkie, to równocześnie nadsterowne, ale lepiej pędzić niż wlec się ociężałym transportowcem. Część maszyn ma zamontowane działka, ale strzelanie z nich jest jednak mało celne i prościej jest rozjechać oponentów albo wyjść z samochodu i własnoręcznie ich skosić.

TA WIADOMOŚĆ ULEGNIE ZNISZCZENIU

Siły EDF można sukcesywnie uszczuplać wykonując poboczne zadania, od których aż roi się na mapie. Szkoda tylko, że zdecydowana większość takich misji się powtarza. Najwięcej

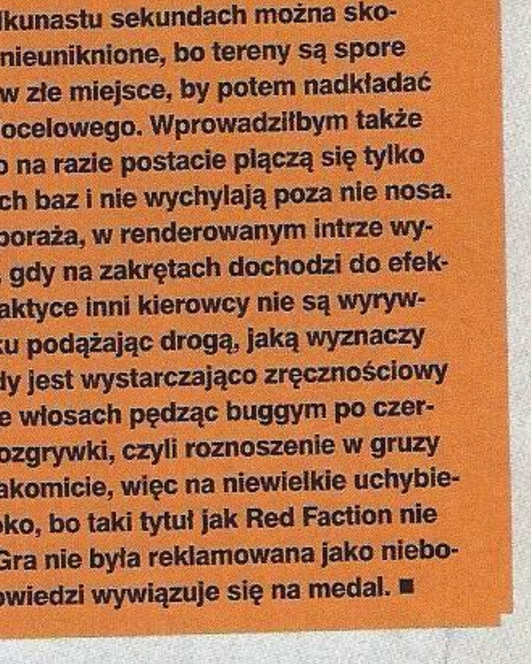
Mason, musisz zrobić to, musisz pojechać tam, musisz ich uwolnić... Dialogi w grze po pewnym czasie zaczynają przynudzać, poza tym RFG to piaskownica i Mason nic nie musi, co najwyżej MOŻE wykonać misję.

Dowódca wysłał oddział saperów do elektrowni wiatrowej, ale ich złapano. Musisz ich wydostać, Mason.

☐ Totalny chaos – napis w prawym górnym rogu świetnie charakteryzuje większość walk w grze. Nie zabraknie trybów, w których za konkretną rozwałkę punkty przyznawane są na pęczki.

CZAS UCIEKA, ZEGAR TYKA

Do premiery Red Faction Guerrilla pozostało tylko kilka tygodni i wprowadzić można jedynie niewielkie poprawki. Co bym usprawnił? Przede wszystkim optymalizacja kodu, w dobie instalacji gier na dysku nikomu nie potrzeba długich loadingów, choćby były najbardziej interaktywne jak to tylko możliwe. Wychodzenie do mapy w czasie gry jest niezbędne, ale czemu trwa to tak długo? Najpierw gra musi załadować zdjęcie satelitarne terenu, nanieść na nie punkty z misjami; dopiero po kilkunastu sekundach można skorzystać z mapki. Jest to nieuniknione, bo tereny są spore i łatwo można pojechać w złe miejsce, by potem nadkładać drogi szukając punktu docelowego. Wprowadziłbym także więcej przechodniów, bo na razie postacie plączą się tylko w zamkniętych enklawach baz i nie wychylają poza nie nosa. Ruch samochodów nie poraża, w renderowanym intrze wygląda to znacznie lepiej, gdy na zakrętach dochodzi do efektownych mijanek – w praktyce inni kierowcy nie są wyrywni i jeżdżą jak po sznurku podążając drogą, jaką wyznaczy im silnik gry. Model jazdy jest wystarczająco zręcznościowy i można poczuć wiatr we włosach pędząc buggym po czerwonawym pyle. Serce rozgrywki, czyli roznoszenie w gruzy budynków udało się znakomicie, więc na niewielkie uchybienia można przymknąć oko, bo taki tytuł jak Red Faction nie zdarza się codziennie. Gra nie była reklamowana jako niebotyczny mocarz, a z zapowiedzi wywiązuje się na medal. ■



radochy sprawiają oczywiście zlecenia wyburzenia budowli i ten element autorom udał się znakomicie. Fantastycznie jest przejść się Masonem wokół wysokiej wieży i umieścić na niej kilka ładunków wybuchowych, by po chwili rozkoszować się widokiem majestatycznie osuwającej się budowli. Podobnie z wielkimi halami, w których wystarczy usunąć wsporniki i ściany nośne, by całość efektownie legła w gruzach. Zawsze jest chwila na ucieczkę z naruszonej konstrukcji, ale trzeba być czujnym, żeby nie oberwać. Warto dokładnie przeszukiwać gruzy i zbierać leżące odłamki, które ułatwią później grę.

Alec ma jedynie dwa uderzenia młotem, ale oba funkcjonują podobnie i nie nudzą się za szybko. Niewiele jest tytułów, w których drogę do przeciwnika można sobie dosłownie wyrąbać, dlatego przynajmniej kilka pierwszych godzin z Red Faction Guerrilla upływa pod znakiem czerpania radości z takiego rozwiązania. Złapałem się na tym, że biegałem po mapie bez celu niszcząc kolejne budynki, niezależnie od tego, czy wymagała tego aktualnie powzięta misja. Motyw demolki jest wizytówką i twarzą serii, nie zatracił nic ze swojej mocy i nadal wyróżnia RF spośród tłumu innych tytułów. Szkoda tylko, że sam nie jest w stanie pociągnąć całej gry i z czasem powszednieje przygnieciony średnią jakością reszty elementów.

Drugi rodzaj pobocznych misji umieszczonych na koszmarnie długo ładującej się mapie to pomaganie rebeliantom w bezpośrednich walkach z Earth Defence Force. Wystarczy podskoczyć w takie miejsce i można być pewnym, że akcja nabierze tempa. Wymiany ognia są intensywne, ale w testowanej wersji zawodziła „inteligencja" zarówno współtowarzyszy, jak i przeciwników. Ci pierwsi rozbiegali się bez ładu i składu, nierzadko wchodząc Masonowi na linię ognia. Z kolei żołnierze EDF nie reagowali na moje poczynania i gdy raz schowali się

☐ Poszukiwany bardziej niż maliny w zimie. Mason błyskawicznie staje się upierdliwą pchłą na cielsku organizacji EDF. Przekonają się, że nie tak łatwo go ubić.

General ROTH: Rebeliant został zidentyfikowany jako Alec Mason. W posiadanie urządzenia wszedł najwyraźniej w zakładzie kopalnianym Ultor.

Fantastycznie jest przejść się Masonem wokół wysokiej wieży i umieścić na niej kilka ładunków wybuchowych, by po chwili rozkoszować się widokiem majestatycznie osuwającej się budowli

Patrząc na screeny można przez chwilę mieć wrażenie, że to obrazki z którejś odsłony MotorStorm. Niestety, w praniu model jazdy w Red Faction nie jest nawet w połowie tak fachowy.

za przeszkodą, zostawali tam na zawsze, gdy ja bez problemu podchodziłem z drugiej strony i silnym uderzeniem kładłem niedorozwojów pokotem. Asem w rękawie EDF jest ich liczba, bo nierzadko pojawiają się ich dziesiątki, a posiłki pędzą uzbrojonymi transportowcami. Dlatego na początku nie warto porywać się na lepiej obsadzone punkty należące do wrogiej organizacji, chyba że ktoś lubi ginąć i zaczynać od nowa. Po wykonaniu zadania zainteresowanie EDF przypakowanym koleżką z młotem wcale nie mija, więc trzeba jakoś ich zgubić. Mniejszy problem jeśli pod ręką jest samochód, ale ucieczka z buta to raczej pewne samobójstwo. Nie dość, że wrogów trzeba zgubić, lampka w lewym dolnym rogu wskazuje, czy ustały poszukiwania Masona. Nie ma innej możliwości, trzeba czekać w kryjówce, co bardzo studzi dynamikę gry. Rozwiązania z ostatnich części GTA (IV i Chinatown Wars) są zdecydowanie bardziej przyjazne dla gracza i dodatkowo podnoszą grywalność, zaś Red Faction Guerrilla pozostaje w tyle za konkurencją.

NIELICHY WYGRZEW

Całe szczęście misje popychające historię do przodu są różnorodne i pomysłowe. Jednym z pierwszych poważnych zadań jest zniszczenie kilkunastu nadajników służących EDF do komunikacji. Na gracza czeka specjalnie uzbrojona terenówka i horda wściekłych wrogów, którzy zaczynają pościg po rozwaleniu pierwszej wieżyczki. Wystarczy przez nią przejechać, by się rozsypała, ale zadanie jest sute – za Masonem rusza prawdziwa armia złożona z kilkudziesięciu wozów i niezliczonej liczby oponentów chroniących nadajniki z ziemi. Końcowe sekundy przypominają armageddon, bo fizyka gry pozwala na efektowne wylatywanie samochodów w górę i zderzenia powodujące nieprzewidziane reakcje, na szczęście nie można wylecieć przez przednią szybę. Do finału dotarłem z palącym się wozem, duszą na ramieniu i satysfakcją, że udało mi się skopać kilka marsjańskich tyłków. W kodzie gry znalazły się też misje zwiadowcze, śledzenie pojazdu (trzeba uważać, by nie podjechać za blisko i zostać rozpoznanym), czy dostanie się z punktu A do B przy mocno ograniczonym limicie czasowym.

Widać, że autorzy zdawali sobie sprawę, że trzeba mocno urozmaicić zadania i z chęcią sprawdzimy, jak wyszło im to w pełnej wersji. W becie było okej, kiedy chciałem – robiłem misje poboczne, a raz na jakiś czas główną. Zadania niezwiązane z fabułą potrafią ułatwić późniejszą zabawę, bo niszcząc budynki EDF uszczuplamy ich siły w regionie, więc mniej oddziałów szuka potem Masona. Każdy może grać po swojemu i być pewnym, że gra na to pozwoli, Red Faction Guerrilla nie ma sztywnych ścieżek, którymi trzeba iść, by skończyć grę.

Oprócz młota Mason może jednocześnie nosić ze sobą trzy inne bronie, a każda z nich jest dostępna w specjalnym podmenu. Najczęściej korzystałem z materiałów wybuchowych, bo bezproblemowo przyklejają się do każdej powierzchni, a siła eksplozji demolowała kilka wrogich samochodów, rozrzucała żołnierzy dookoła, a oprócz tego naruszała konstrukcję pobliskiego budynku. Jednak przy starciach na odległość byłem zmuszony skorzystać z karabinu i pistoletu, które nie wzbudziły mojego entuzjazmu. To efektowne zabawki, strzały są kolorowe i łatwo wchodzą, ale nie czuć mocy, a przeładowania są minusem, którego na przykład młot nie ma. Strzelanie było ostatecznością, ale tylko dlatego, że reszta broni jest bardziej kaloryczna.

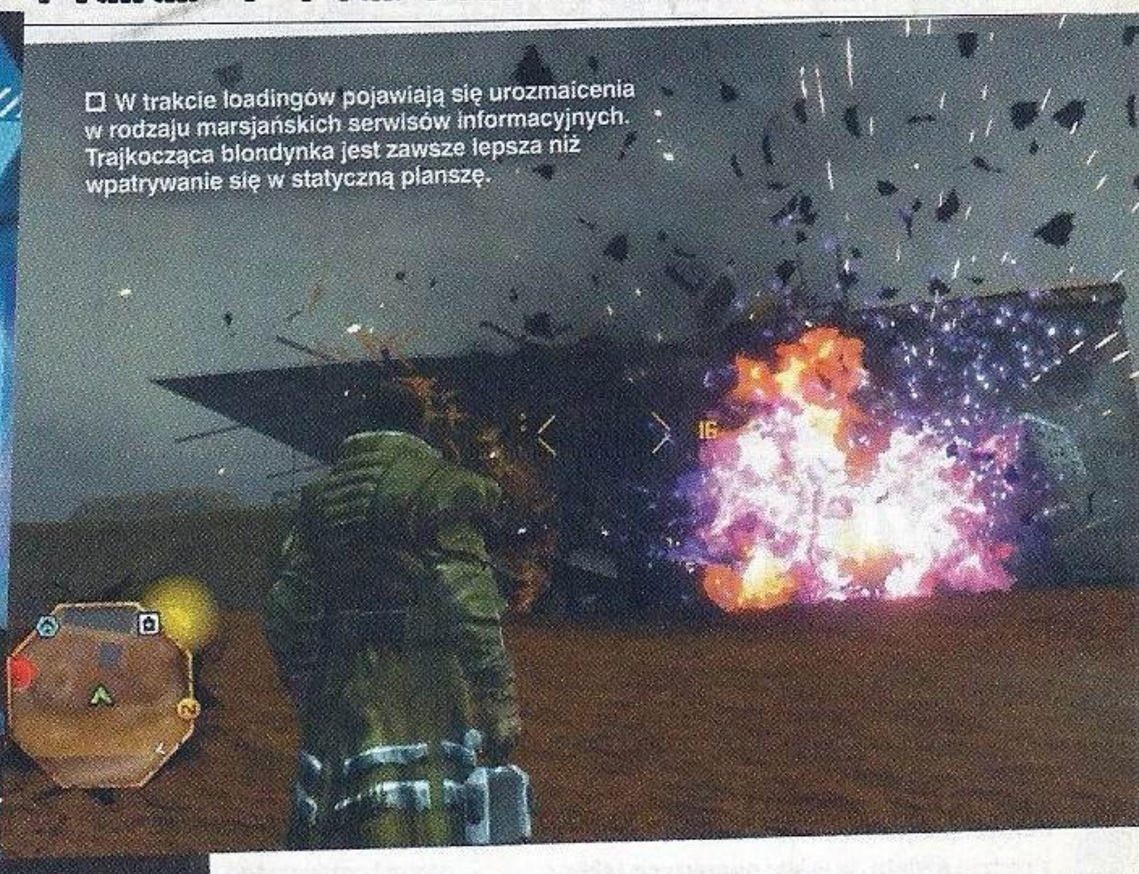
JESTEŚ WERSJĄ BETA

Cholernie pusty ten Mars, nawet bez ingerencji Aleca „Demolki" Masona. Po drogach jeżdżą samochody, ale ruch jest niewielki i bywają momenty, gdy ciężko znaleźć jakiś środek transportu. Wszędzie jest przeraźliwie czerwono, budynki są bliźniaczo podobne i po niedługim czasie oprawa staje się nieco męcząca. Sytuację częściowo usprawiedliwiają wielkie połacie terenu, po jakich można się poruszać, ale bez przesady – każdy zna przykłady przynajmniej kilku gier, w których autorzy nie robili wymówek z tego powodu, a po prostu pakowali tyle szczegółów, ile się dało. Teren dorysowuje się, ale na szczęście dość daleko, ale tearingu (rozrywania ekranu) nie trawię i zawsze mnie zaskakuje, jak bardzo psuje on odbiór choćby najlepszych tytułów. Seria Red Faction nigdy nie wyznaczała nowych graficznych trendów i Guerrilla nie zmieni tej niechlubnej tradycji, choć oprawa nie odrzuca. Pytanie tylko, czy takie stwierdzenie nie powinno być przypadkiem standardem – wszak większość z nas to wzrokowcy i oprócz czytania o grach, zwracamy uwagę na umieszczone obok obrazki. Mam nadzieję, że goście z Volition jeszcze dopieszczą przygody Masona i wszystkie moje zarzuty będzie można z uśmiechem wyrzucić do kosza.

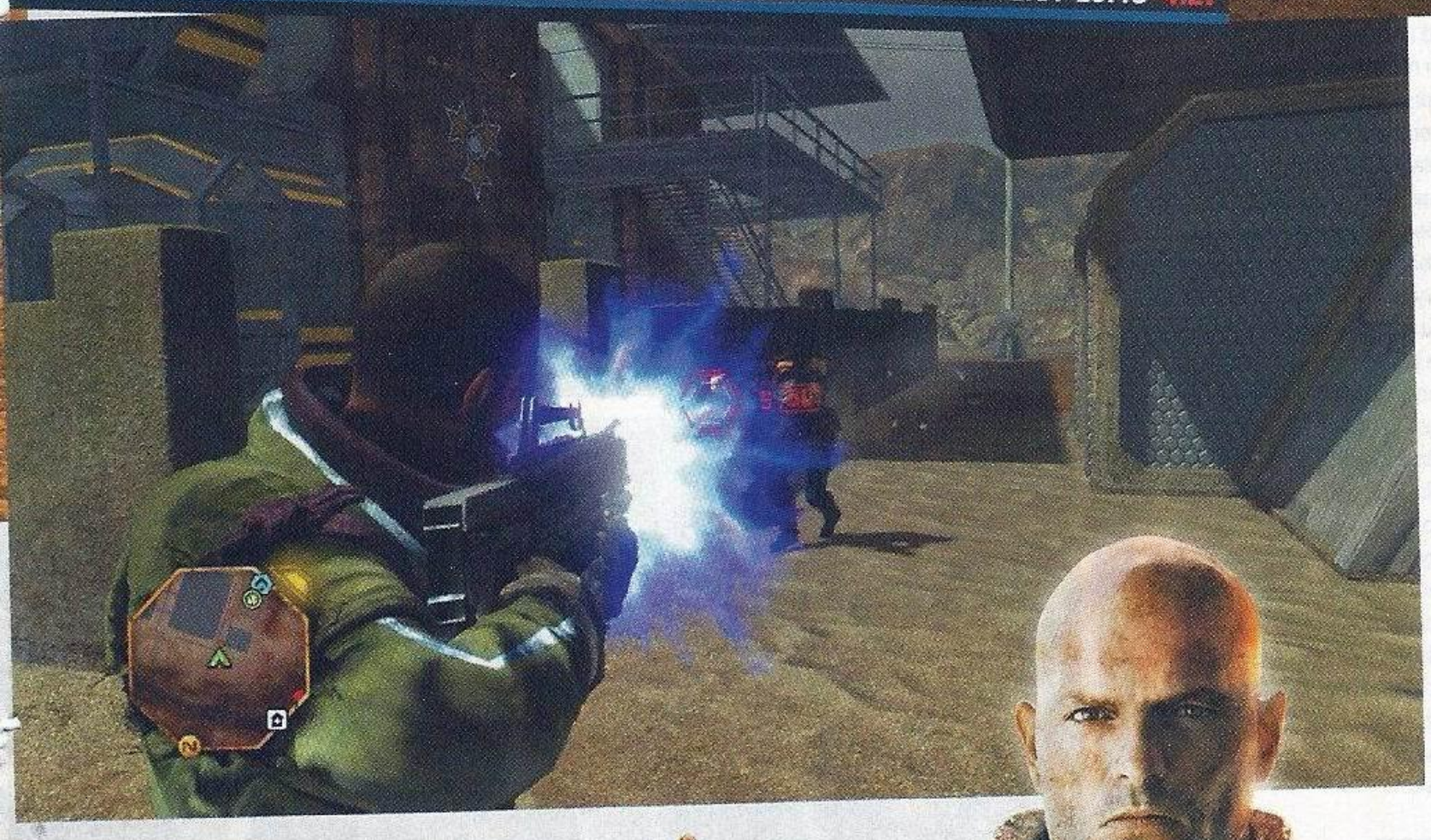
Wszystkie napisy w grze zostały przetłumaczone na polski i nie mam żadnych zastrzeżeń, choć niektóre stwierdzenie ciągle brzmią sztucznie, ale to raczej efekt długoletniego obcowania z angielskim niż czegokolwiek

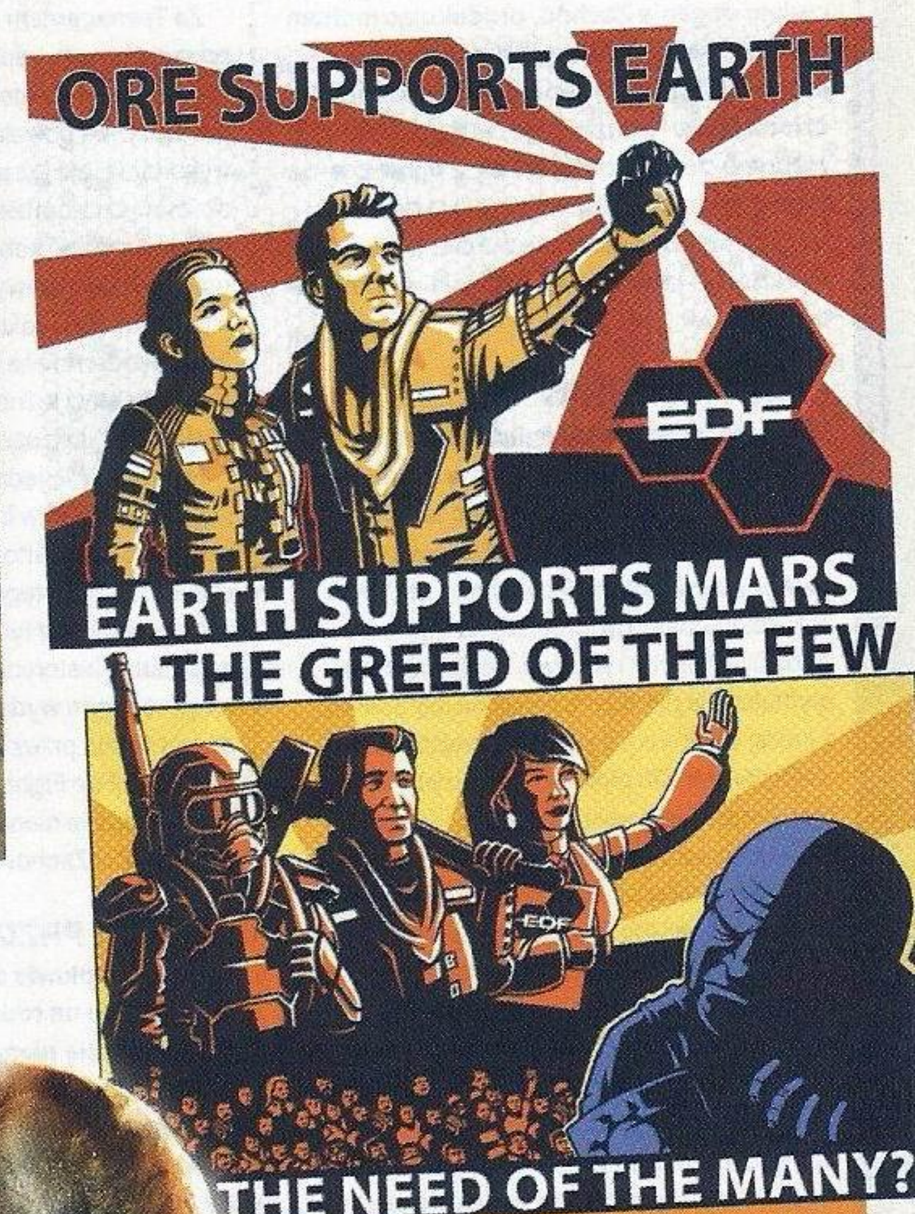
Autorzy zdawali sobie sprawę, że trzeba mocno urozmaicić zabawę i z chęcią sprawdzimy, jak wyszło im to w pełnej wersji. W becie było okej, kiedy chciałem – robiłem misje poboczne

Samotne szarże nie są mocną stroną Masona i szybko okazuje się, że nie wystarczy bezmyślnie przeć przed siebie. Przeciwników jest zbyt dużo, lepiej przejechać po nich bryką.



□ W trakcie loadingów pojawiają się urozmaicenia w rodzaju marsjańskich serwisów informacyjnych. Trajkocząca blondynka jest zawsze lepsza niż wpatrywanie się w statyczną planszę.





innego. Beta dała mi odpowiedź na ogólny kształt gry, już wiem, co developerzy rozumieją przez „wolność". W tym wypadku chodzi o możliwość przerąbania mapy wzdłuż i wszerz, przy okazji zahaczając o kilka zadań, by popchnąć fabułę do przodu. Nie jestem w stanie odpowiedzieć na pytanie, czy byłbym gotów wyłożyć pieniądze na pudełko z Red Faction Guerrilla, trochę rzeczy wymaga poprawy i ulepszenia. Grając nie mogłem pozbyć się wrażenia, że najpierw był pomysł na demolkę budynków, a dopiero potem obudowano to historią, postaciami i pomysłem na otwarty świat. Jeśli tak faktycznie było, wypada pogratulować autorom, bo sprawnie wywiązali się z zadania i chwilami gra potrafi wciągnąć. Jednak nie jest to tytuł, który zawładnie masową świadomością, ale od następnych sandboksów będę już oczekiwał rozwałki na podobnym poziomie. Chociaż tyle. // **Gonzo**

ZAREKLAMUJ JARZMO

Wyobraźcie sobie, że z dnia na dzień zakazuje się grania na konsolach, imprez i spania do południa, a w wolnym czasie zapędza się wszystkich do szkoły i robi egzamin za egzaminem. Sytuacja wyjątkowo nieciekawa, a dodatkowo propaganda stara się wszystkim wmówić, że obecny stan rzeczy jest wyjątkowo udany i stworzono krainę wiecznej szczęśliwości. Niefajnie, co? Dlatego postacie, które sprzeciwiają się systemowi, są tak lubiane przez widzów. Dość wspomnieć Faith, Neo czy Winstona Smitha, którzy na stałe zadomowili się w masowej kulturze jako symbole ruchu oporu. Ekipa Voliton także postanowiła pójść tą drogą i z EDF, sojuszników gracza w poprzednich częściach, zrobiono tych złych. W Guerrilli Alec Mason przystępuje do rebelii z osobistych powodów, co nieco studzi więź między graczem a łysawym koleżką. Nie ma też wyrazistego charakteru, to typowy człowiek od czarnej roboty i gdyby jego twarz wyrażała jakiekolwiek emocje, z pewnością malowałaby się na niej jedna z nich. Zemsta. ■

MADE IN POLAND

CZYLI POLACY NIE GĘSI...

Polska to taki duży kraj w Europie Środkowej, który pomimo obfitego bagażu doświadczeń dziejowych i piętrzących się (choć stopniowo coraz mniejszych) utrudnień w konkurowaniu z resztą świata, w wielu aspektach jakimś cudem dogania Zachód, produkując multum uzdolnionych muzyków, artystów, programistów, inżynierów i specjalistów w innych dziedzinach. Nic dziwnego, wszak nie od dziś wiadomo, że trudności hartują, a ograniczenia tworzą mistrzów. Jednym z najlepszych na to dowodów są robione w Polsce gry. A początki – jak to zazwyczaj bywa – wcale nie były łatwe.

CZAS PIONIERÓW

Początek lat 90. to specyficzny czas dla gier, epoka gwałtownego rozwoju, w której jednak wystarczyło jeszcze skrzyknąć zgraną ekipę utalentowanych zapaleńców, aby stworzyć pełnoprawną grę, niekoniecznie na XBLA. Taki scenariusz powtórzył się na naszym podwórku nie raz i nie dwa, co dodatkowo stymulowała prężnie rozwijająca się Scena, z której wywodzi się wielu późniejszych twórców gier. Do pionierów zaliczyć trzeba na pewno rzeszowski LK Avalon, jeszcze w latach osiemdziesiątych tworzący programy na Atari i C-64 oraz dowodzone wówczas przez Adriana Chmielarza Metropolis, choć to oczywiście nie jedyne działające wówczas ekipy. Pierwszą polską produkcją z jaką zetknął się niżej podpisany, było natomiast Electro Body – platformówka, w której sterowało się poczynaniami jegomościa mocno przypominającego RoboCopa, przemierzającego labirynt wypełniony teleporterami, wrogimi robotami i działkami stacjonarnymi. Grę stworzyła ekipa X Land, w osobach Janusza Pelca i Macieja Miąsika, obecnie weteranów branży, pracujących w międzyczasie także w LK Avalon i Chaos Works, i była chyba pierwszym bodźcem, który spowodował, że takie zjawisko jak „polskie gry" zaistniało w moim umyśle. Później było już z górki.

W pamiętnym roku 1993 ukazała się pierwsza gra Metropolis, i zarazem pierwsza rodzima gra przygodowa. Tajemnica Statuetki składała się co prawda ze statycznych zdjęć i trzech odgłosów na krzyż, ale w owych odległych czasach potrafiła dostarczyć sporo frajdy, nie tylko za sprawą obcowania z programem w ojczystym języku, ale też dzięki ciekawym i niełatwym zagadkom. Metropolis z owego okresu zdecydowanie umiłowało sobie przygodówki, bo i kolejna ich gra należała do tego, nieco dziś zapomnianego gatunku. Teenagent był już grą przygodową pełną gębą – staroszkolnym klikadłem, w którym gracz kierował poczynaniami Marka Hoppera. Młodzieńca, który wpakował się w nie lada aferę i tylko za pomocą naszych szarych komórek mógł się z niej wykaraskać. Tym, co wyróżniało Teenagenta, były nie tylko swojskie realia i teksty w ojczystym języku, lecz także miła dla oka grafika i animacja, a także spora porcja humoru i – ciekawostka – w pełni udźwiękowione (w wersji CD) dialogi, w których nagraniu udział wzięli m.in. redaktorzy ówczesnych czasopism o grach, m.in. Alex z TS/Gamblera, Martinez z Secret Service oraz panowie Gulash, Joseph i Wicik, których czytelnicy niniejszego magazynu mogą kojarzyć stąd i zowąd.

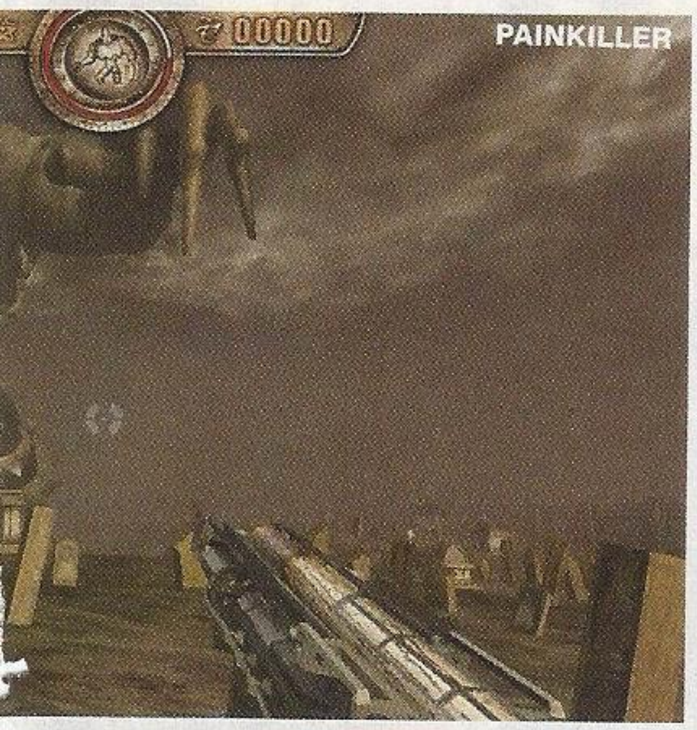
Za Teenagentem nadeszła fala polskich gier przygodowych, takich jak Kajko i Kokosz, Sołtys czy Skaut Kwatermaster. Niektóre z owych produkcji nie powalały co prawda jakością wykonania, ale już samymi odniesieniami do znanych z codziennego życia realiów potrafiły zaskarbić sobie sympatię sporej rzeszy graczy. Kolejnym wydarzeniem w gatunku była wydana w 1996 roku przez LK Avalon gra A.D. 2044, renderowana przygodówka z widokiem z oczu postaci luźno oparta na kultowej „Seksmisji" Juliusza Machulskiego.

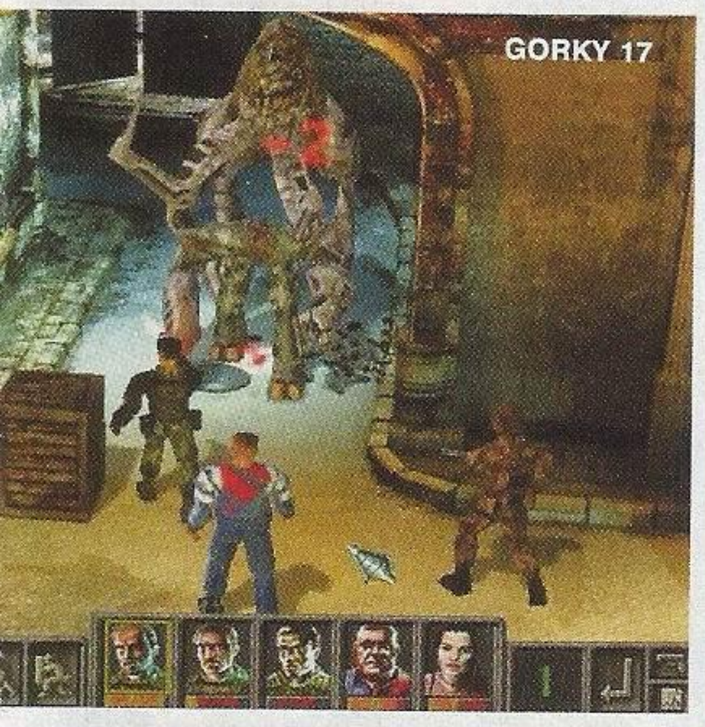
Nie znaczy to jednak, że polscy autorzy nie próbowali sił w innych gatunkach. Także w 1996 roku światło dzienne ujrzała strategia czasu rzeczywistego Polanie – jak łatwo wywnioskować z tytułu, mocno osadzona w (pseudo)historycznych realiach Polski. Innym sporym wydarzeniem była premiera opracowanej przez Chaos Works klasycznej strzelanki Fire Fight, cechującej się grafiką zdecydowanie nieodbiegającą od ówczesnych standardów Zachodu.

BYLE DO PRZODU

W drugiej połowie ostatniej dekady ubiegłego wieku na rodzimym poletku twórców gier działo się niemało. Stare ekipy okrzepły, produkując nowe, coraz lepsze tytuły – najlepszym przykładem jest tu ponownie Metropolis, za sprawą którego dane nam było zagrać w takie tytuły, jak Książe i Tchórz (śliczna, ręcznie rysowana przygodówka, której współscenarzystą był znany polski fantasta i recenzent Jacek Piekara, zaś głosu jednej z głównych postaci użyczył Kazimierz Kaczor), Katharsis (staroszkolna strzelanka, w której jako samotny pilot małego stateczku kosmicznego stawialiśmy czoła najazdowi kosmitów – dużo wesołego strzelania i wybuchów, a do tego oryginalne poziomy podwodne i niegłupie założenia fabularne), trójwymiarową strategię Reflux, a także Gorky 17 (połączenie strategii turowej w stylu Jagged Alliance z jRPG, okraszone bardzo pomysłowymi projektami przeciwników plus Polak – co prawda kompletny tuman – jako jeden z głównych bohaterów). Inne ekipy też nie odpuszczały, żeby wspomnieć choćby o LK Avalon, mężnie trzymającej się coraz bardziej tracących na popularności przygodówek, czego wynikiem był Reah (przypominająca nieco Myst gra z udziałem „żywych" aktorów, niestety – jakość gry aktorskiej była bodaj najsłabszym elementem) oraz wydana już w 2001 roku jej ideowa kontynuacja – Schizm.

W tym samym czasie na arenę wkroczyli także nowi gracze. Jednym z ważniejszych był niemiecki gigant TopWare, za którego sprawą powstała m.in. strategia Earth 2140 (stworzona przez grupę Reality Pump, odpowiedzialną także za późniejszą kontynuację Polan oraz nie tak znowu dawne Two Worlds) i przygodówka





Jack Orlando. Tworzeniem gier zainteresowały się także firmy wcześniej znane z innych typów działalności, głównie dystrybucji. Zajmujący się dotąd głównie tłumaczeniem zachodnich tytułów Techland wszedł na rynek z udanym Crime Cities, osadzoną w mieście przyszłości strzelaniną, w której siadaliśmy za sterami latającego radiowozu. Dystrybutor Mirage zaprezentował utrzymanego w klimacie drugiej wojny światowej FPS-a o nazwie Mortyr (który zresztą doczekał się do dziś kilku sequeli). Jednym z niewielu liczących się wydawców, który nie zaoferował wówczas własnej gry był CD Projekt. Do czasu jednak...

PL 2000

Jak zatem prezentuje się XXI wiek pod względem działalności rodzimych twórców gier? Całkiem nieźle. Z jednej strony, nadal powstaje co prawda masa śmieciuszków sprzedawanych w kioskach za śmieszne pieniądze, których niemal symbolicznym przykładem jest seria Kurka Wodna TopWare'u. Z drugiej jednak, Polacy angażują się w coraz bardziej ambitne i doceniane na świecie projekty. Ważnym krokiem było odejście Adriana Chmielarza z Metropolis i założenie nowej ekipy People Can Fly, zapewne dobrze czytelnikom NEO plus znanej. Firma rozwija się prężnie, a do niewątpliwych sukcesów zaliczyć można świetnie przyjętą, klasyczną w założeniach, a nowoczesną w kwestii oprawy strzelaninę Painkiller, a także opracowanie pecetowej konwersji Gears of War. Zwłaszcza to ostatnie pokazuje jak wielką renomą cieszą się „nasi" na Zachodzie, skoro tak wielkie studio, jak Epic (za którym stoi też – nie zapominajmy – potęga Microsoftu) powierza im swoje najdroższe dziecko i przy okazji kupuje całą firmę. Innym ze wszech miar godnym wzmianki projektem był oczywiście Wiedźmin, opracowany przez studio CD Projekt Red. Pomimo drobnych wad, gra okazała się sporym sukcesem także za granicą, co warto podkreślić zwłaszcza biorąc pod uwagę, że czerpie ona pełnymi garściami z kultowej w Polsce, ale w takiej Ameryce relatywnie nieznanej serii powieści Sapkowskiego. Gra doczekała się specjalnej, poprawionej edycji, zaś niedługo dane nam będzie wcielić się w Geralta z Rivii także na konsolach.

Pomimo braku kluczowego (za przeproszeniem) członka, nie próżnuje także nadal funkcjonujące Metropolis. Co prawda wydany parę lat temu Infernal nie był jeszcze – pomimo bardzo ładnej oprawy – strzałem w dziesiątkę, zespół jednak wiąże spore nadzieje z opracowywanym od dłuższego czasu horrorem FPS zatytułowanym They, tworzonym pod patronatem CD Projektu, który w międzyczasie stał się większościowym udziałowcem firmy. Zaś do jednych z bardziej pracowitych ekip zaliczyć trzeba Techland, od kilku lat budujący sobie renomę takimi tytułami jak Chrome, Xpand Rally czy Call of Juarez. Obecnie w różnych stadiach produkcji znajdują się aż cztery tytuły – kontynuacja CoJ z podtytułem Bound in Blood/Więzy Krwi, o której więcej w raporcie z grania, druga część Chrome, Warhound – kolejny FPS, tym razem w klimatach konfliktów wojskowych i najemników, a także, bodaj najciekawszy, Dead Island – horror w konwencji innowacyjnej gry FPP. Jak widać dzieje i będzie się działo sporo, nie znaczy to jednak, że rynek jest nasycony i nie ma już miejsca na nowicjuszy. Dopiero co, bo w ostatnim numerze, zaprezentowaliśmy Hellion: Mystery of the Inquisition – nową, intrygująco zapowiadającą się grę opracowywaną na konsole obecnej generacji przez Flying Fish Works, firmę założoną – co ciekawe – przez byłych redaktorów czasopisma Świat Gier Komputerowych.

NASI GÓRĄ?

Jaka przyszłość czeka polskich twórców gier? Trudno jednoznacznie orzec. Z jednej strony, zasoby talentu zawsze mieliśmy obfite i nic nie wskazuje na to, żeby coś miało się w tej kwestii zmienić. Polscy producenci angażują się w coraz bardziej imponujące (zarówno koncepcyjnie, technicznie, jak i finansowo) projekty, coraz częściej są też doceniani poza granicami kraju. Z drugiej jednak strony – Polska nigdy nie miała wielkiego problemu z „produkcją" nieprzeciętnych talentów, za to bardzo często nie umiała ich w Polsce zatrzymać i przekonać, że także i tutaj odnieść można sukces, zostać docenionym za swe wyjątkowe zdolności, zarobić na dostatnie życie. Stąd też multum Polaków z branży, programistów i grafików, pracuje w zachodnich firmach biorąc udział w produkcji obcojęzycznych hitów. Po niedawnych sukcesach wydaje się jednak, że rodzimi wydawcy i producenci okrzepli i teraz będzie już tylko lepiej. Być może doczekamy się więc rodzimych hitów stających się przedmiotami kultu poza granicami, jak to dzieje się z produktami z Japonii, Francji czy UK. Czego sobie, Wam i twórcom gier z całego serca życzę. //**DrMax**

RODZIMA KRYPTA

Niedawno zdałem sobie sprawę, że jak dotąd w kąciku Martwe Pixele nie poświęciłem bodaj jednego słowa przedwcześnie zmarłej polskiej produkcji. A to błąd, gdyż czego jak czego, ale ambicji naszym twórcom nigdy nie brakowało i w planach wydawniczych niemal zawsze roiło się od ciekawych pozycji. Niestety, trudne realia nierzadko studziły zapał twórców, skutecznie zamykając drogę na półki sklepowe wielu potencjalnie świetnym tytułom. Spróbuję zatem przynajmniej w tej ograniczonej formie oddać hołd kilku rodzimym grom, w które nigdy nie dane nam było zagrać.

Jedną z najambitniejszych z nich była z pewnością Tower of Worlds, w założeniu będąca rewolucyjną hybrydą przygodówki, strategii i RPG w klimatach fantasy. Projekt budził spore nadzieje, tym większe, że zaangażowany był weń ceniony fantasta Tomasz Żwikiewicz. Niestety, ostatecznie z powodu konfliktu z wydawcą, projekt nie dotrwał końca cyklu produkcyjnego. Parę trupów na koncie ma także Metropolis, żeby wspomnieć choćby o Haunted City – chodzonej nawalance z digitalizowaną grafiką, w której gracz, jako świecący gołą klatą kafar, miał masakrować zastępy żywych trupów i inszego plugastwa. Natomiast tytuł Katharsis z początku zdobić miał pudełko trójwymiarowej bijatyki osadzonej w typowo polskich realiach. Wyjątkowo doświadczona przez los w kwestii zarzuconych projektów była zawsze firma Leryx Longsoft, znana z miło wspominanych przez wielu graczy tytułów, takich jak Lew Leon czy Clash. Ekipa zmuszona była uśmiercić m.in. platformówkę Skrzaty, grę przygodową Tajemnice Starego Liceum, czy najciekawszą chyba Micro Conflict – zręcznościówkę w stylu Desert Strike toczącą się w realiach miniaturowych maszyn bojowych walczących np. na stole kuchennym. Niektóre tytuły w końcu ukazywały się na rynku, nie mając jednak zbyt wiele wspólnego ze wstępnymi założeniami twórców. Tak stało się choćby z opracowywaną przez Chaos Works wyścigówką Excessive Speed, natomiast nad komputerową adaptacją Wiedźmina już w latach 90. prowadziła wstępne prace firma Metropolis. Na tym zakończmy ten pobieżny przegląd rodzimych nieboszczyków. Było ich oczywiście znacznie więcej, więc całkiem możliwe, że do tematu powrócimy w przyszłości, już w stosownym dziale.

POLAK POLAKOWI TWÓRCĄ GIER

Kwestią dyskusyjną od dawien dawna był wizerunek ludzi tworzących gry w naszym pięknym, neurotycznym kraju. Nie da się ukryć, że w oczach tzw. ogółu nigdy nie było to zajęcie specjalnie prestiżowe – stąd liczne wyznania, m.in. Adriana Chmielarza, który swego czasu opowiadał, jak to nigdy nie zdradzał świeżo poznanej dziewczynie, że zarabia na życie pisząc gry, maskując się „pracą w multimediach". A bywali i tacy, którzy zetknęli się z dużo bardziej namacalnymi przejawami niechęci, zwłaszcza w nie tak znowu rzadkich wówczas momentach, kiedy telewizja prezentowała kolejny paszkwil z cyklu „gry komputerowe gorsze od heroiny". Specyficzne było też podejście polskich graczy do rodzimych autorów oraz ich dzieł. Dziś, kiedy fakt tworzenia przez Polaków produkcji na naprawdę wysokim poziomie zakorzenił się głębiej w naszej świadomości, sprawy zmierzają ku normalności. Niegdyś jednak nie raz i nie dwa ścierały się dwa przeciwstawne podejścia – z jednej strony przedstawiciele typowego „syndromu marudzącego Polaka", traktujący rodzimych twórców jak dziadów, którzy nigdy nie doścignął światowych standardów. Z drugiej zaś, hurrapatrioci podchodzący do Polaków tworzących gry, jak do paraolimpijczyków, których wypada oklaskiwać nawet wówczas, gdy poniosą klęskę. Na szczęście z biegiem czasu zaczyna przeważać zdroworozsądkowe równouprawnienie kierujące się zasadą „nieważne skąd jesteś, ważne jak dobra była twoja ostatnia gra".

ASSASSIN'S CREED™ II

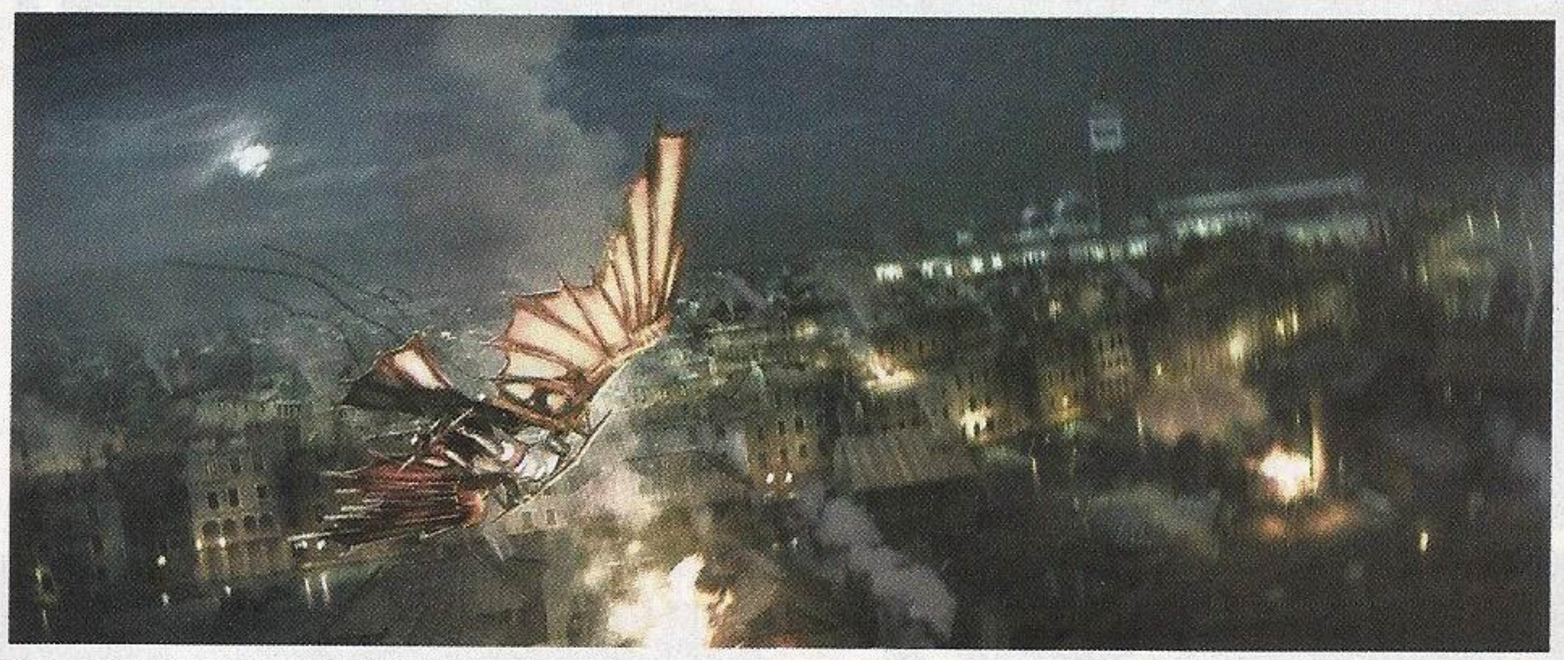
INFO
DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: JESIEŃ 2009
KONSOLA: X360, PS3

☐ Pokaźny arsenał może oznaczać, że walki będzie więcej niż w pierwszej części. Oby nie, skrytobójca powinien się ukrywać, a nie zgrywać Kratosa.

Dwa lata temu Ubisoft dostarczył grę inną niż wszystkie. Połączenie Prince of Persia ze skradanką i sandboxem. Assassin's Creed okazał się hitem sprzedażowym, doskonały marketing sprawił, że tytuł ten stał się najszybciej sprzedającą się nową IP od 2002 roku. Niemniej jednak krytycy zarzucali jej przede wszystkim, że była głównie pokazem możliwości silnika Anvil/Scimitar, a jako gra cechowała się małym zróżnicowaniem misji, przepakowanym bohaterem, ułomnym systemem skradania, marną SI i licznymi błędami, które skutecznie zniechęcały do zabawy.

Aż tak źle nie było, o czym świadczyć może wysoka ocena (8.5) wystawiona w NEO+ # 104. Autorzy jednak zgadzają się, że wiele elementów wymagało przemodelowania i wypolerowania. Wysłuchali opinii graczy, by ustalić, jakie błędy popełnili przy produkcji gry, a także co jest jej mocną stroną. Obiecują, że poprawią wszystkie niedociągnięcia oryginału, sięgną po nowe rozwiązania, pamiętając o zachowaniu tych elementów, dzięki którym ich dzieło było wyjątkowe. Jest to m. in.: swoboda zwiedzania dużych, wiernie odwzorowanych historycznych miast; free-running i możliwość wspięcia się na dowolny budynek; wtapianie się w tłum; intensywna walka.

Ponad trzysta osób pracuje przy tym projekcie. W czasach globalnego kryzysu finansowego oznacza to, że Ubisoft bardzo wysoko mierzy i wierzy w doskonałą sprzedaż. Gdyby to był zwykły sequel, powiedzielibyśmy, że grają bezpieczną kartę. Tymczasem w kontynuacji zobaczymy nowego bohatera, zaś akcja będzie toczyć się niemal trzysta lat po wydarzeniach z pierwszej części. I to we Włoszech, a nie w Ziemi Świętej.



DESMOND I SPÓŁKA

Autorzy kontynuują wątek Desmonda – barmana porwanego przez członków organizacji Abstergo. Ich naukowcom udało się stworzyć maszynę pozwalającą odczytać z genów wspomnienia każdego przodka danej osoby – tak zwaną pamięć genetyczną. Okazuje się, że Desmond wywodzi się z rodu wojowników należących do sekty asasynów walczących pod koniec dwunastego wieku z Templariuszami o mityczny artefakt o ogromnej mocy. Abstergo to współcześni Templariusze, a bohater jest jednym z ostatnich żyjących asasynów. Uwięziony w laboratorium dalej musi zagłębiać się w przeszłość swojej rodziny. Tym razem zbada wspomnienia innego wielkiego przodka. Po Altairze przyszedł czas na Ezio Auditore di Firenze.

Ostatni człon nazwiska oznacza po prostu „z Florencji" i właśnie to włoskie miasto będzie jednym z kilku, w którym będzie toczyć się akcja gry. Co ciekawe, imię Ezio wywodzi się od łacińskiego słowa „aetius" – „orzeł". Jak być może pamiętacie, Altair oznacza „ptak"... Ponadto Auditore ma na wargach taką samą bliznę, jak Desmond. Nie ma wątpliwości, że nowy bohater jest potomkiem zakapturzonego asasyna. Autorzy nie zdradzają, w jakich okolicznościach potomkowie Altaira dotarli do Włoch. Wiadomo tylko, że w piętnastym wieku oficjalnie nie istniał ani Zakon Templariuszy, ani sekta zabójców, a fabuła gry długi czas będzie skupiać się na czymś zupełnie innym, niż walka obu organizacji. To ogromna zmiana, która odbije się na całej grze, ale zanim przejdziemy do konkretów, kilka słów o paniczu di Firenze.

Z JAK ZEMSTA

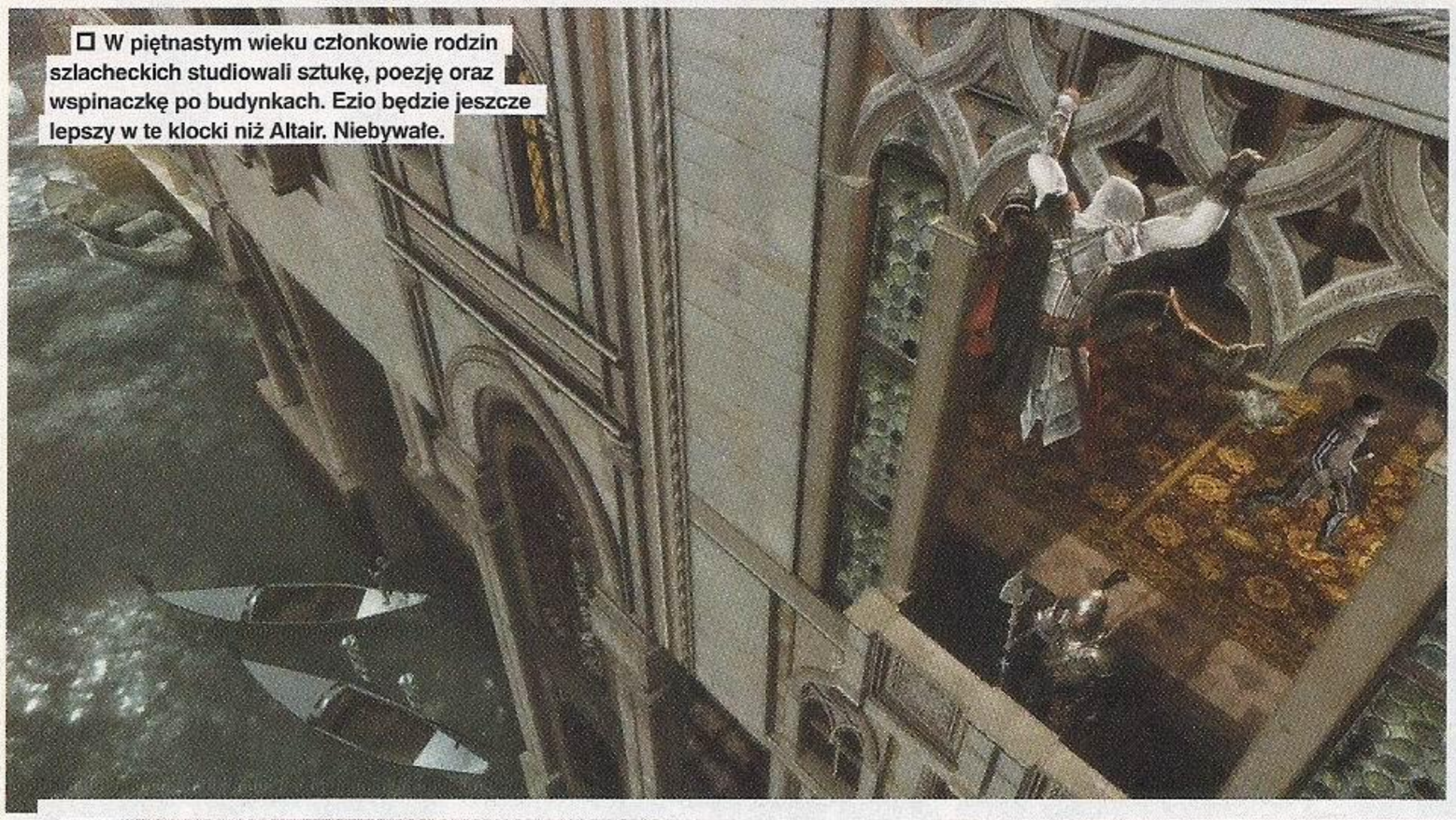
Akcja ma toczyć się w 1476 roku, choć możliwe, że historia przedstawiona w grze rozciągnie się nawet na kilkanaście lat. Piętnasty wiek to szczególny czas dla Włoch, ale także całego świata. Wtedy to o władzę nad krajem wyniszczonym przez dżumę walczyły wpływowe rodziny. Ich postępowanie i metody eliminacji konkurencji można przyrównać do działań dzisiejszej mafii. W pierwszej części tło wydarzeń stanowiły krucjaty, tym razem motywem przewodnim będzie zwyczajna gangsterka – napady, zabójstwa, przekupstwa.

Ezio wywodzi się z rodziny dostojników, zgodnie z obyczajem obeznany jest z walką w równym stopniu, co ze sztuką i poezją.

Co ciekawe, imię Ezio wywodzi się od łacińskiego słowa „aetius" – „orzeł". Jak być może pamiętacie, Altair oznacza „ptak"...

Ubisoft Montreal

Jeśli wierzyć producentowi gry, niejakiemu Sebastienowi Peulowi, w tej chwili nad przygodami Ezio pracuje 300 osób. Peul nie po raz pierwszy wcielił się w rolę producenta, wcześniej tę samą funkcję pełnił przy produkcji Naruto: Rise of a Ninja. Pytacie co stało się z uroczą Jade Raymond? Awansowała! Tym razem pełni funkcję, która po angielsku nazywa się executive producer, czyli jest szefem całego projektu. Nad Kredo Zabójcy pracują jeszcze między innymi projektant poziomów w Beyond Good & Evil, a także człowiek którego pomysły sprawiły, że Prince of Persia: The Sands of Time i Rainbow Six: Raven Shield były tak wyjątkowe/do bani (sami sobie dopasujcie). Na liście płac znalazł się także programista SI w Piaskach Czasu i pierwszym Assassin's Creed oraz projektant gry Rainbow Six: Vegas. Całkiem mocna ekipa, prawda? Nie mają jednak za wiele wspólnego z AC2 zmierzającym na PSP. Oby Ubisoft nie zawalił sprawy i nie zrobił z tego tytułu crapa.



W piętnastym wieku członkowie rodzin szlacheckich studiowali sztukę, poezję oraz wspinaczkę po budynkach. Ezio będzie jeszcze lepszy w te klocki niż Altair. Niebywałe.

Zaimplementowany zostanie cykl dnia i nocy. I dobrze, noc wydaje się przecież o wiele bardziej naturalna dla skrytobójców...

Od Altaira różni się nienagannymi manierami, ma jednak opinię uwodziciela, jest także bardziej przebiegły i skorzysta z różnych nieczystych sztuczek, byle zrealizować swój cel. Na przykład wręczy łapówkę, żeby ułatwić sobie wykonanie zadania. Na E3 Ubisoft szerzej omówi ten aspekt gry, na razie autorzy zdradzają, że w AC2 każdego da się kupić.

Motorem napędowym działań bohatera ma być żądza zemsty za śmierć rodziców. Ezio postawi sobie za cel ukaranie winnych, a dopiero gdzieś tam po drodze okaże się, że w całe zamieszanie wplątani są Templariusze. Dlaczego akurat jego wspomnienia interesują organizację Abstergo? To pilnie strzeżona tajemnica, którą poznamy dopiero po premierze gry.

CZŁOWIEK RENESANSU

Historia Altaira pełna była pytań o to, czym jest dobro i zło, autorzy mówili o zdradzie, popełnianiu zbrodni w imię lepszego porządku świata i dobra publicznego, a także o byciu marionetką w rękach oszusta. Sięgając do epoki renesansu dają wyraźny sygnał, że nie zamierzają rezygnować z dyskusji z graczem. To przecież czas, gdy człowiek poczuł się ważniejszy od Boga, stworzył nowe systemy polityczne, wytyczył nowe kierunki rozwoju architektury, unowocześnił sztukę wojenną, wymyślił bankowość i reklamę. Jaka będzie w tym wszystkim rola Ezio, poza faktem, że zostanie bliskim przyjacielem Leonardo da Vinci i Niccolo Machiavellego (patrz: ramka „Burzliwe czasy renesansu")? Czy bohater narazi się na gniew papieża? Czas pokaże.

Żeby jak najwierniej odtworzyć klimat tamtych czasów, Ubisoft zatrudnił profesora historii. Jeśli jednak interesujecie się tematem zauważycie, że kilka detali się nie zgadza. Gdyby akcja rzeczywiście toczyła się w roku 1476, Machiavelli miałby tylko siedem lat i nie mógłby uczyć bohatera taktyki. Z drugiej strony w pierwszej części też zdarzały się przekłamania, na przykład odnośnie śmierci Wielkiego Mistrza Templariuszy Roberta de Sablé. Niemniej jednak w temacie historii druga część AC zaoferuje miłośnikom tematu równie dużo atrakcji, co oryginał. Największą stanowić ma oczywiście możliwość zwiedzania piętnastowiecznych włoskich miast.

JESTEM Z MIASTA

Assassin's Creed zasłynął wiernie odwzorowanymi Jerozolimą, Akką i Damaszkiem. Miasta robiły niesamowite wrażenie, były ogromne, pokręcone, łatwo było się zgubić, a po ulicach

Ezio będzie umiał pływać, ale czasami zamiast wskakiwać do wody przyjdzie też przepłynąć wenecki kanał gondolą. Mała rzecz, a cieszy. Zawsze to lepsze niż Altair tonący przy brzegu.

☐ Życie będzie odnawiać się automatycznie, ale nie całkowicie. Żeby uleczyć się w stu procentach należy znaleźć lekarza i odpowiednio zapłacić mu za wizytę.

chodził różnorodny tłum ludzi zajętych własnymi sprawami – bogaci i biedni, żebracy i pijacy. Widzieliśmy unikalne budowle, pełno zaułków, placów, domów, synagog, kościołów i minaretów. Nie zabrakło nawet charakterystycznych zabytków, jak Bazylika Grobu Pańskiego.

Dokładnie tak samo będzie w sequelu. W Wenecji znajdziemy między innymi Bazylikę św. Marka, Wielki Kanał czy Most Rialto odwzorowane tak, by przypominały swoje piętnastowieczne odpowiedniki. Grę będzie napędzać przemodelowany silnik Scimitar (Anvil), który jest jednym z najlepszych, jeśli nie najlepszym, jeżeli chodzi o generowanie ogromnych otwartych przestrzeni (gorzej z wnętrzami, dlatego raczej na pewno akcja AC2 nie będzie toczyć się w małych pomieszczeniach). Poprawione zostaną efekty świetlne, cienie mają dynamicznie zmieniać się wraz z upływem czasu. Podobnie jak choćby w Far Cry 2, zaimplementowany zostanie bowiem cykl dnia i nocy. Najprawdopodobniej zmiana ta zmusi developerów do ograniczenia zasięgu wzroku bohatera (zmienna pora dnia podobno pożera mnóstwo mocy konsol), ale nie ma tego złego. W pierwszej odsłonie serii brakowało właśnie możliwości wykonywania zadań po ciemku. Noc wydaje się przecież o wiele bardziej naturalna dla skrytobójców...

PSEUDOSKRADANKA

Assassin's Creed tylko udawała prawdziwą skradankę. Altair nie potrafił nawet kucnąć czy przykleić się do ściany, nie wiadomo zresztą czy Ezio nie pójdzie w jego ślady. Inna sprawa, że dało się zignorować pozostawanie w cieniu, bohater i tak był silny jak tur, i bez trudu radził sobie w walce nawet z kilkoma przeciwnikami jednocześnie. Tym razem wrogowie mają stanowić odrobinę większe wyzwanie, zwłaszcza ciężkozbrojni, zakuci w pancerz. Przed nimi najłatwiej będzie uciec na dach lub wskoczyć do wody.

Skoro akcja toczyć się będzie między innymi w Wenecji, Ubisoft popełniłby wielką zbrodnię, gdyby Ezio nie potrafił pływać. Bohater może zanurzyć się i tak długo, jak zdoła wstrzymać oddech, ukrywać się przed pościgiem. Da się również podpłynąć do nierozważnego wroga, który podejdzie zbyt blisko i wciągnąć go szybkim ruchem do wody, a następnie utopić. Nieważne, że w swoim stroju (sprawdźcie screeny) pan Auditore di Firenze sam poszedłby na dno. To gra, i nie musi być maksymalnie realistyczna. Właśnie dlatego od razu zaakceptowaliśmy pomysł szybowania na prototypowej lotni stworzonej przez genialnego Leonardo. Bohatera w powietrzu utrzyma strumień ciepłego powietrza, wywołany na przykład pożarem. Ogień podłoży ekipa Antonio, weneckiego szefa złodziei uprzykrzających życie

Złodzieje i kurtyzany

Prawdziwych ludzi renesansu, jak Leonardo da Vinci, było niewielu. We włoskich miastach nie brakowało wówczas kobiet lekkich obyczajów, złodziei oraz najemników, zwanych kondotierami.

Ten elegancki koleżka to niejaki Antonio, szef weneckiej gildii złodziei. Jak niemal wszyscy złoczyńcy tamtych czasów, wywodzi się z nizin społecznych i jedyną drogą do zdobycia majątku było dla niego zostanie złodziejem, choć na początku próbował się uczyć i ciężko pracować, ale nie udało mu się przeskoczyć na wyższy szczebel klasowej drabiny. Antonio jest jednak przestępcą z zasadami, takim niemalże Janosikiem czy Robin Hoodem – okrada głównie bogatych i skorumpowanych patrycjuszy z bogactw, które zdobyli nielegalnie. Jego złodziejska mafia będzie pomagać Ezio w rozmaitych misjach, na przykład rozpalając ogniska, które wytworzą prądy ciepłego powietrza pomagające utrzymać się w powietrzu maszynie latającej projektu Leonardo da Vinci.

Paula, szefowa florenckich „dam negocjowalnego afektu" jakby to ujął Terry Pratchett, prowadzi dość specyficzny dom pod czerwoną latarnią. Opiekuje się w biednymi, osieroconymi za młodu dziewczynami żyjącymi z wdzięków własnego ciała. Jej przybytek to coś pomiędzy burdelem i domem dziecka. Nie jest to może najlepsza droga edukacji i kariery, ale też wielkiego wyboru dziewczyny z ulicy nie mają – lepsze to, niż śmierć w rynsztoku. A Paula otacza je troskliwą opieką, bo sama jako nastoletnia sierota została zgarnięta z ulicy przez oficera straży nocnej i przez kilka lat była przez niego więziona, torturowana i gwałcona, aż w końcu udało się jej uwolnić i zabić swego prześladowcę. Na pewno będzie miała dla Enzio wiele ciekawych informacji i misji.

☐ Przeciwnicy mają ganiać bohatera po gzymsach, balkonach i dachach niczym 007 w Quantum of Solace. Nie dadzą się łatwo zgubić, a przynajmniej tak mówią autorzy. A ci, jak wiadomo, lubią ściemniać.

Wenecja w obiektywach Ubisoftu

Wenecja będzie jednym z miast, w których nasz asasyn Ezio będzie ganiał się ze strażnikami i dokonywał skrytobójczych ataków na skorumpowanych bogaczy powiązanych z Templariuszami (zakon wprawdzie nie istnieje od 1312 roku, ale jego misja z pierwszego Assassin's Creed jest kontynuowana). Drugim na pewno będzie piękna Florencja, a trzecim być może Mediolan lub Siena. A gdzie Rzym?

Zbudowana w stylu bizantyjskim z elementami gotyku, Bazylika św. Marka jest jednym z najbardziej znanych zabytków Wenecji, ekipa Ubisoft Montreal postarała się oddać jej wielkość i piękno z fotograficzną dokładnością popartą prześledzeniem jej historii, żeby nie pojawiły się elementy anachroniczne, czyli z czasów późniejszych, niż okres przedstawiony w grze. Wiele elementów wystroju wenecjanie przywieźli ze złupionego przez siebie w 1204 roku Konstantynopola, obecnego Stambułu.

Wijący się na kształt litery „S" przez całe miasto, szeroki na 30-90 metrów i długi na prawie 4 kilometry Canal Grande był i jest główną arterią komunikacyjną Wenecji. Obecnie jest atrakcją turystyczną, ale w XV wieku tętnił życiem, przy kanale mieściły się siedziby najbogatszych kupców i patrycjuszy, pływały statki, łódki i gondole, przerzucano tony zamorskich towarów, na których wzbogaciła się Wenecja – przypraw, barwników, tkanin ze Wschodu. Wtedy nad kanałem przerzucony był tylko jeden most...

Coś niepodobny do tego ze zdjęcia, prawda? Twórcy gry uniknęli pułapki anachronizmu – most Rialto w obecnej, murowanej postaci powstał dopiero 1591 roku, wcześniej był drewniany i zwodzony, żeby mogły przepływać większe statki handlowe. Zanim zbudowano most z kamienia, drewniana konstrukcja raz została częściowo spalona w czasie rebelii w 1310 roku i dwa razy zawaliła się pod ciężarem ludzi oglądających paradę odbywającą się na Wielkim Kanale. Raz w 1444 roku i kolejny w 1524.

☐ Niby asasyn, niby posługuje się ostrzami, a palców nie dał sobie uciąć. Bo kto miałby mu to zrobić? Zresztą Lucy też miała wszystkie palce, tylko zgięła jeden, by dać Desmondowi do zrozumienia, że jest w dobrych rękach.

głównie bogatym rodzinom, a więc ludziom, na których chce się zemścić Ezio.

PSYCHOLOGIA TŁUMU

W grze pojawi się kilka frakcji, które pomogą bohaterowi, gdy ten zdobędzie ich zaufanie poprzez wykonanie misji zleconych przez ich przywódców. Oprócz złodziei będą to na pewno kurtyzany i najemnicy. Piękne kobiety zagadają strażników odwracając ich uwagę od Ezio. Więcej informacji na temat frakcji możemy spodziewać się na tegorocznym E3. Oby tylko nie trzeba było wypełniać dla nich tak idiotycznych misji, jak w pierwszej części, kiedy to Altair broniąc białogłowy przed napastującymi ją żołnierzami, stawał z nimi do otwartej walki. Skrytobójca powinien pozostawać niewidoczny, a nie bawić się w obrońcę uciśnionych.

W Assassin's Creed jedną z opcji ukrycia się przed czujnym okiem strażników było wtopienie się w grupkę mnichów. Altair miał podobny strój, wystarczyło powoli iść przy nich nie wykonując żadnych nerwowych ruchów. Pomysł dobry, ale wykonanie pozostawiało wiele do życzenia. W nagłe „znikanie" bohatera w czteroosobowej grupce mnichów nie uwierzyłby najbardziej naiwny gracz. Tym razem Ezio będzie mógł spróbować wtopić się w dowolną zbieraninę przechodniów, a po krótkim treningu nauczy się przenikać z jednej grupy ludzi w drugą i w ten sposób przejdzie nawet przez całe miasto. No chyba, że zostanie rozpoznany. Jeśli popełni zbyt dużo przestępstw, wzrośnie wskaźnik „złej sławy", czyli coś na wzór gwiazdek z GTA. Strażnicy będą bardziej wyczuleni na jego osobę, a ludzie przestraszą się go i w ten sposób „spalą" kamuflaż. Gdy wskaźnik zbytnio urośnie, zostaniemy zmuszeni wykonać dodatkowe zadania polegające na przekupieniu lub zlikwidowaniu świadków popełnianych przez nas zabójstw (brzmi fajnie), albo zerwaniu z murów plakatów z podobizną asasyna (nieco bez sensu...).

Tajemniczo brzmi zapowiedź kontrolowania tłumu, w który wtopi się Ezio i nakazywania ludziom wykonania pewnych czynności...

Bardzo tajemniczo brzmi natomiast zapowiedź kontrolowania tłumu, w który wtopi się Ezio i nakazywania ludziom wykonania pewnych czynności. Ubisoft, niestety, nie zdradza na razie szczegółów.

EXTREME MAKEOVER

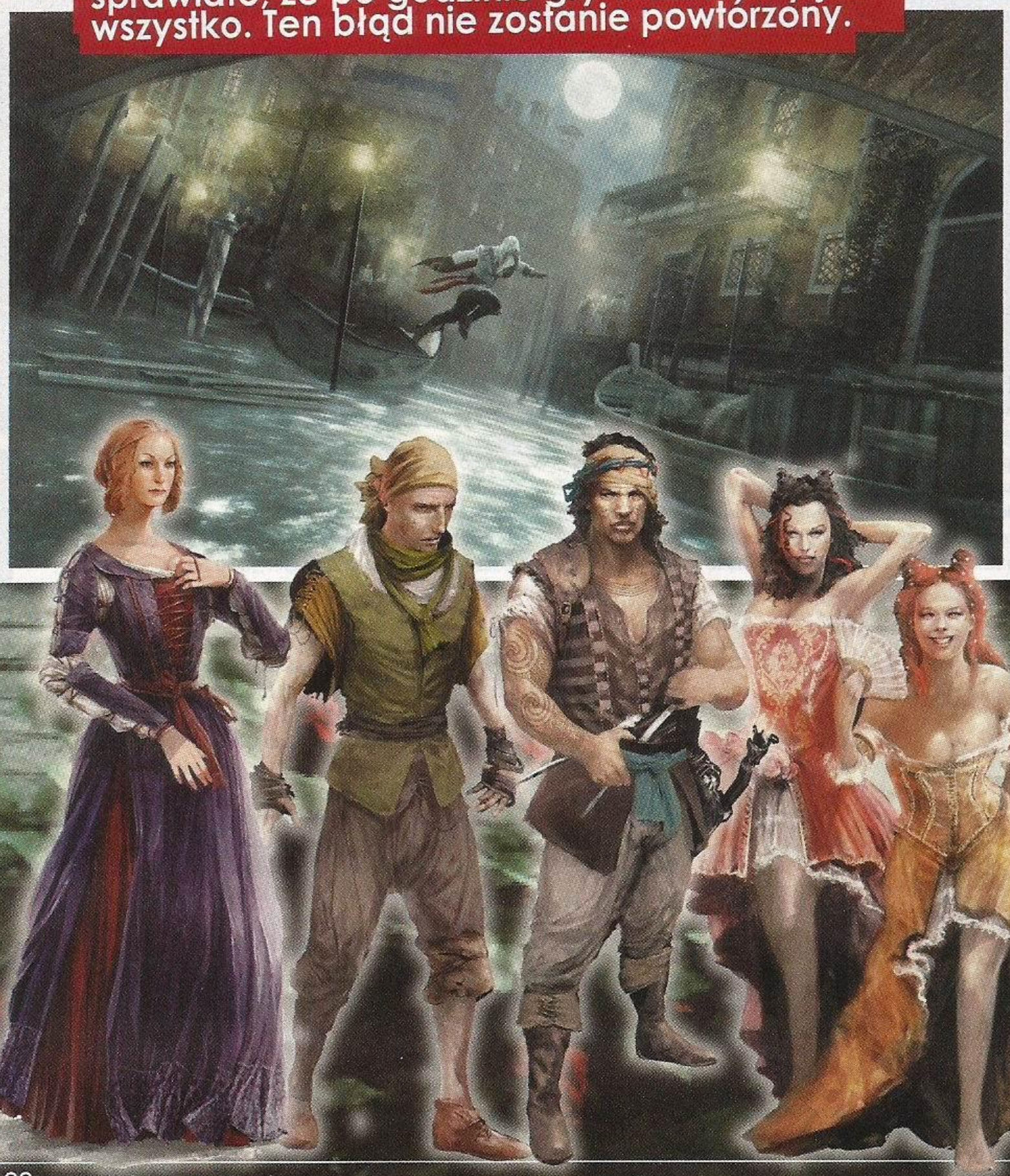
Kontrowersje wywołuje stój bohatera przypominający szatę Altaira. Ezio wygląda jak z innej bajki, kaptur zupełnie nie pasuje do ubrań z tamtej epoki. Pamiętajmy, że asasyn w pierwszej części miał być podobny do mnichów, żeby móc w razie potrzeby udawać jednego z nich. Auditore w takim stroju do nikogo się nie upodobni, ale być może pojawi się opcja zmiany ciuchów. Inna sprawa, że na niektórych artach ludzie mają na twarzach karnawałowe maski. Może Wenecjanie będą zbieraniną przebierańców i na ich tle Ezio nie będzie się aż tak bardzo wyróżniał. Ale karnawał nie trwa cały czas.

Wtopienie się w tłum nie zagwarantuje bezpieczeństwa. W zależności od klasy, strażnicy będą w stanie wypatrzyć przechodzącego obok nich asasyna. To dobra wiadomość,

☐ W sumie misji będzie około dwustu. W każdym momencie ma być dostępnych kilka, kilkanaście. Od gracza zależy, w jakiej kolejności je wykona. Trochę jak w GTA.

☐ Przed rozpoczęciem misji można oczyścić teren zabijając wszystkich strażników. Nie będą później przeszkadzać. Znamy tę opcję choćby z Far Cry 2. Świetny pomysł.

Małe zróżnicowanie misji w Assassin's Creed sprawiało, że po godzinie gry widzieliśmy już wszystko. Ten błąd nie zostanie powtórzony.



w pierwszej części przeciwnicy byli tępi, ślepi i głusi, na ich oczach dało się bezkarnie obić i przesłuchać ofiarę. Najgorzej wyglądała sprawa z żołnierzami ustawionymi na dachach. Zanim zorientowali się, że ich towarzysze biegający po ulicy próbują ostrzec ich przed skrytobójcą, już konali na ostrzu sztyletu Altaira. Z drugiej strony przeciwnicy wyczuleni byli na bieganie i jazdę konną. Wystarczyło przyspieszyć kroku, a już gonili bohatera. Dzięki poprawionym algorytmom SI mają teraz stanowić większe niebezpieczeństwo. Niektórzy sprawdzą na przykład czy Ezio ukrywa się w wozie z sianem, co w pierwszej części było nie do pomyślenia. Strażnika kręcącego się w pobliżu kryjówki bohatera da się szybko uciszyć naciskając w odpowiednim momencie przycisk ataku, zupełnie jak w klasycznych skradankach.

PIACHEM W OCZY

W ramce „Straż, wołać straż" znajdziecie informacje między innymi o nowym typie przeciwników – Agile, którzy będą gonić bohatera po dachach, wykazując się podobnymi do niego umiejętnościami free-runningu oraz wspinaczki. Schemat poruszania pozostanie ten sam, co w „jedynce", Ezio ma jednak wdrapywać się na budynki szybciej niż Altair. Pojawi się opcja wybicia się kilka metrów w górę w trakcie wspinaczki, by złapać się uchwytu, którego normalnie nie dałoby się dosięgnąć. Ruch ten pomoże zgubić pościg, warto też wypatrywać drobnych wskazówek (białe prześcieradła lub ptaki siedzące na krawędzi dachu) pozostawionych przez autorów, i wskazujących najlepszą drogę ominięcia tłoku i innych przeszkód.

W końcu przyjdzie czas sięgnąć po broń. Arsenał ma być pokaźny, wybierzemy spośród mieczy, włóczni, toporów, a nawet buław czy nadziaków. Ciężka broń uniemożliwi bieganie po dachach czy pływanie, dlatego Ezio po walce odrzuci oręż. Gdy pojawi się kolejny wróg, nowy ruch pozwoli szybko odebrać mu broń. Duży nacisk zostanie położony na walkę rękoma i nogami, chwyty, albo nieczyste zagrania w stylu sypnięcia przeciwnikowi piachem w oczy, do czego trzeba tylko przytrzymać przycisk ataku. Trzymając przycisk, gdy bohater będzie miał broń, naładujemy specjalny cios – atak włócznią po łuku przewracający grupkę wrogów, albo dwa szybkie pchnięcia sztyletem pozwalające błyskawicznie otworzyć drogę ucieczki, jeśli przeciwnicy okrążą asasyna.

Walka jest jednym z elementów, z których autorzy są dumni, więc raczej nie ma szans, żeby pojedynki nagle stały się wymagające. Znów będzie chodziło o wypatrywanie najlepszego momentu do zablokowania ciosu i wyprowadzenia kontry. Przydałoby się utrudnić starcia z kilkoma wrogami, choćby przez zmniejszenie wytrzymałości bohatera, ale jeśli ten element sprawił, że Assassin's Creed przypadło do gustu graczom niehardcore'owym, to nie doczekamy się zmian.

Nie wiadomo, w jaki sposób Ezio stanie się tak podobny do Altaira, dlaczego ubierze niemal identyczny strój i zacznie eliminować wrogów po cichu korzystając z sekretnego ostrza (a nawet dwóch!). Być może przeczyta o nim w rodzinnej księdze, a może sekrety asasynów zdradzi mu da Vinci, który ma pełnić funkcję Q z filmów o Jamesie Bondzie – to właśnie on wyposaży młodziana w dwa ostrza ukryte w rękawach, przy czym lewym będziemy posługiwać się częściej. Tym razem bohater wyciągnie je automatycznie, gdy podejdzie do przeciwnika na odległość umożliwiającą skrytobójczy atak.

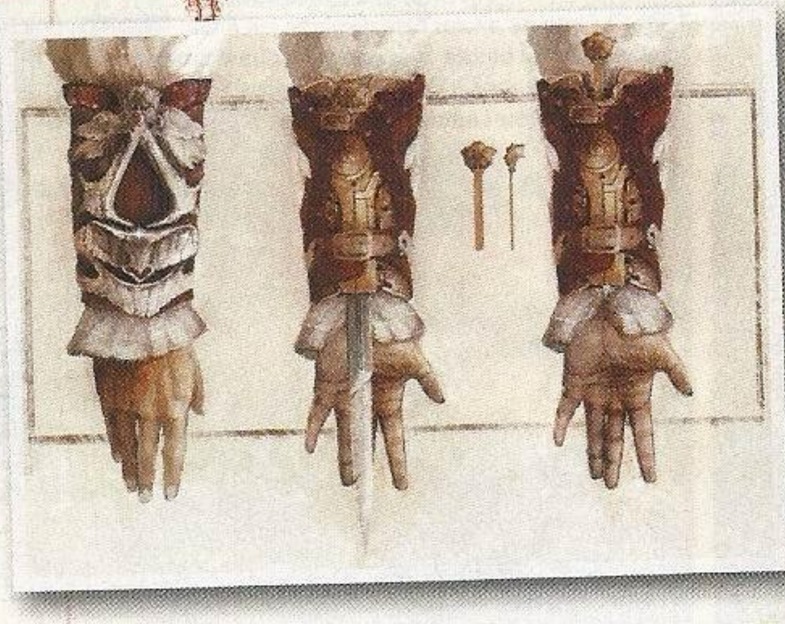
WAKACJE NA WSI

Przeniesienie akcji w czasy, gdy nie było już Templariuszy i asasynów, odbije się przede wszystkim na misjach. Nie trzeba będzie chodzić do biura, żeby dowiedzieć się kogo podsłuchać lub komu po cichu opróżnić kieszenie, a później wrócić, żeby posłuchać długiego monologu i dopiero wtedy ruszyć na poszukiwanie celu do zaciukania.

Zadania podejmiemy od ludzi napotkanych na ulicach, co w sumie jest sensowne. Ezio działa sam, nie stoi za nim sekta, ani Wielki Mistrz. Nakręca go wyłącznie żądza zemsty. Od różnych osób dostanie wskazówki dokąd się udać i z kim pogadać. Czasami zmuszony zostanie opuścić miasto i pokręcić się po wsi. W przeciwieństwie do pierwszej odsłony, gdzie trzy metropolie łączyło rozległe pustkowie, tym razem poza granicami miast czekają na nas różne atrakcje. Tam chociażby spotkamy informatorów, albo zakończymy pościg.

Małe zróżnicowanie misji w Assassin's Creed sprawiało, że po godzinie gry widzieliśmy już wszystko. Ten błąd nie zostanie powtórzony, autorzy wzorując się na serii GTA zaproponują większą różnorodność, misje będą też bardziej złożone. Spotkanie z informatorką może zamienić się w konieczność osłaniania jej przed zbirami próbującymi ją zabić, podczas gdy kobieta podejmie desperacką próbę dostania się na łódź, którą z kolei wraz z bohaterem popłynie do kryjówki. W sumie autorzy przygotowują dwieście misji, w tym również polegające na śledzeniu kogoś w tłumie. Wyleciało podsłuchiwanie rozmów i zabawa w kieszonkowca. Powróci za to zbieranie flag,

Burzliwe czasy renesansu

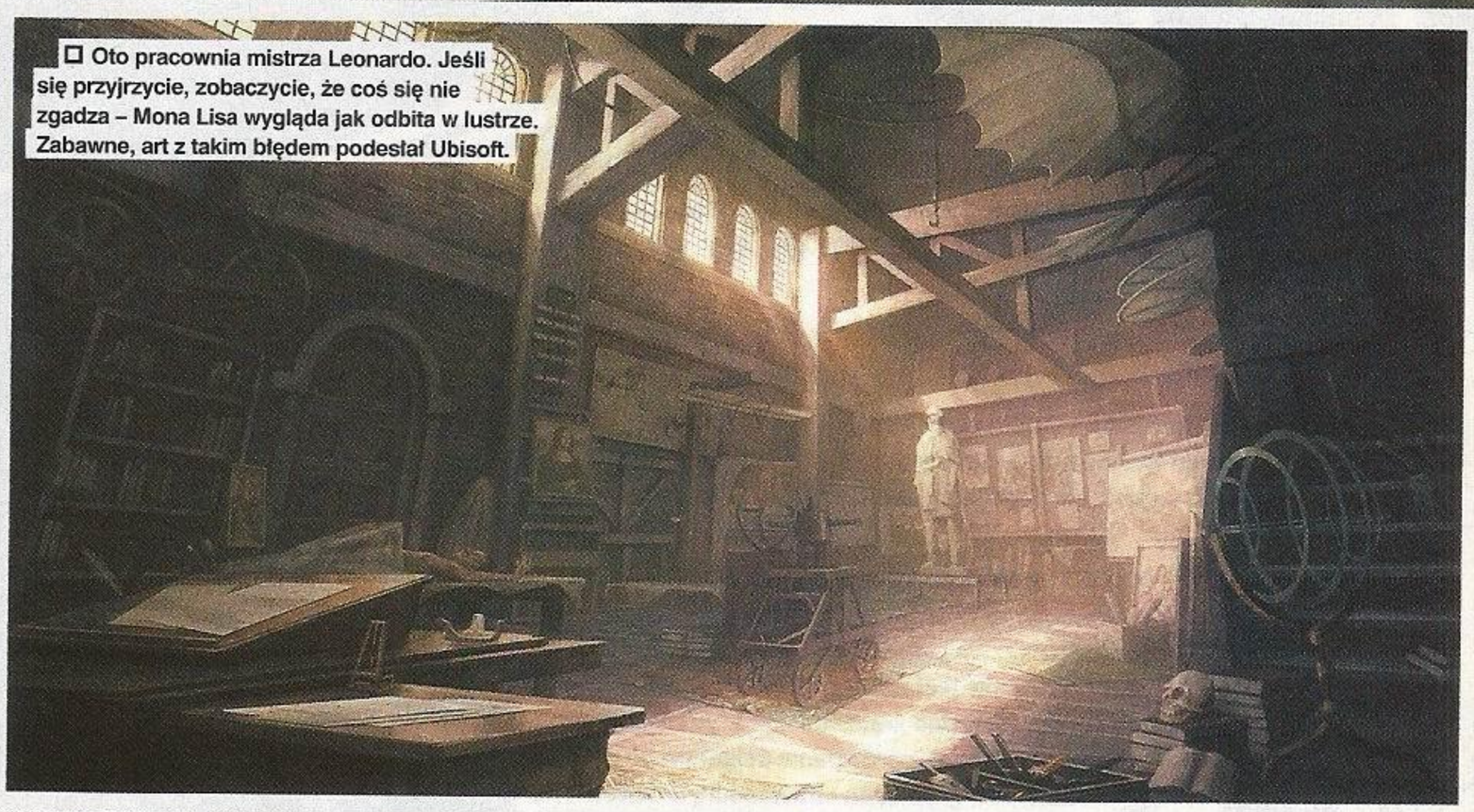


Nasze przygody we wspomnieniach niejakiego Ezio Auditore de Firenze mają rozpocząć się w roku 1476, ale wcale nie jest powiedziane, że będą toczyć się bez żadnych przerw w narracji. A chyba nawet wprost przeciwnie – z informacji Ubisoftu wynika, że Ezio spotka między innymi Niccolo Machiavellego i będzie się od niego uczył, a w 1476 Machiavelli ma dopiero siedem lat. Ale w 1476 roku zdarzyło się coś, co może mieć związek z fabułą gry. Po pierwsze, Ezio ma być przyjacielem Leonarda da Vinci, który stworzy dla niego wysuwane ostrza, a nawet użyje jako oblatywacza swej słynnej machiny latającej. Która wprawdzie w rzeczywistości nie latała, ale gra to gra. Właśnie w 1476 roku 24. letni Leonardo został, wraz z trzema innymi młodzieńcami, aresztowany we Florencji i oskarżony o sodomię. Być może Ezio jest jednym z nich, ale możliwe też, że pomógł mu „zniknąć", bo przez następne dwa lata nic nie słychać o da Vincim. Ale w 1476 roku miał też miejsce udany zamach na księcia Mediolanu Galeazzo Sforzę, starszego brata Ludovico Il Moro, który potem był mecenasem Leonardo da Vinci i sprzymierzeńcem swej bratanicy Katarzyny Sforza.

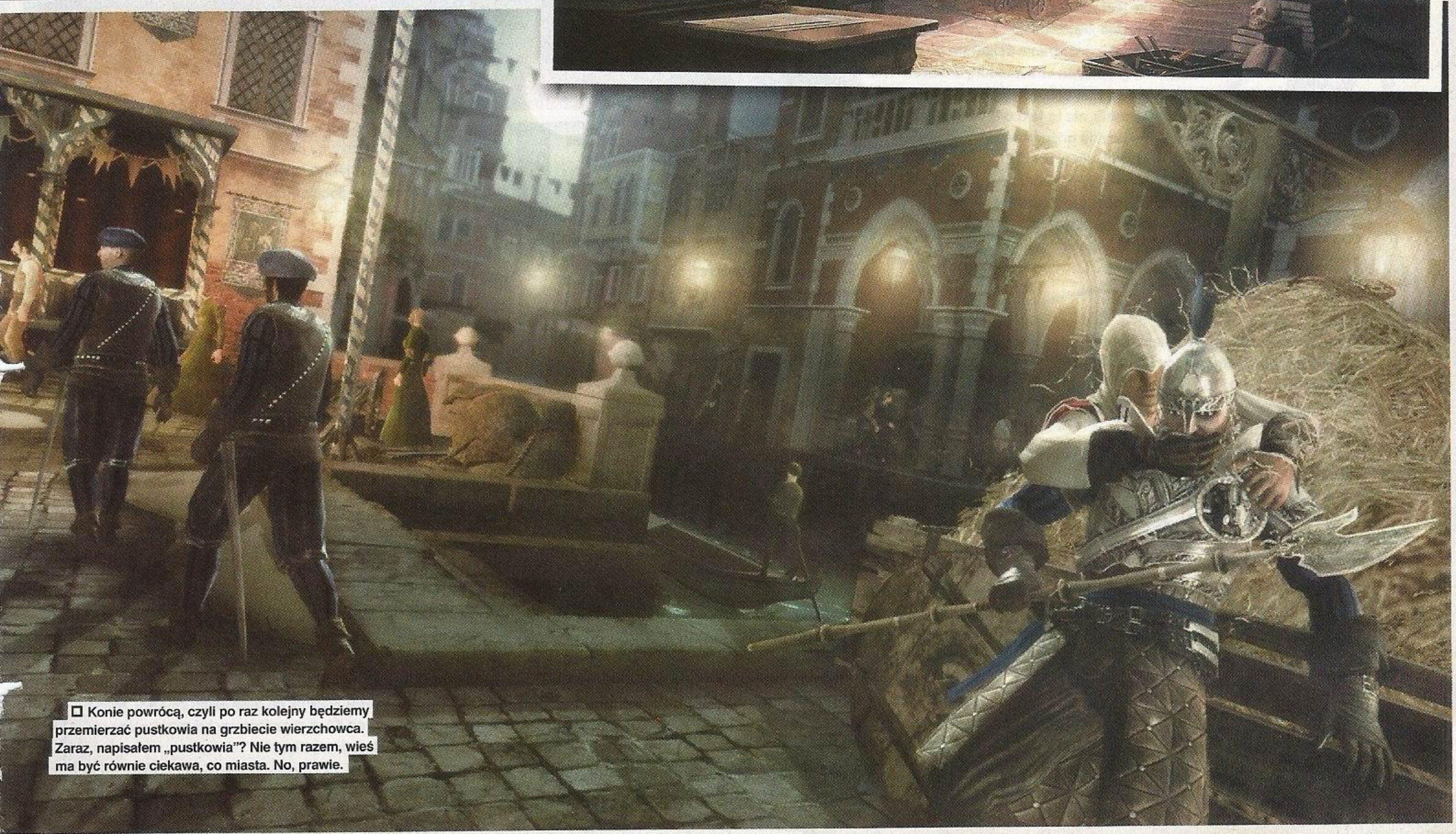
Wiadomo też na pewno, że przyjacielem Ezio będzie władca Florencji Wawrzyniec Wspaniały, a w grze ma się znaleźć scena nieudanego zamachu na niego w roku 1478 – prawdopodobnie właśnie podczas tego wydarzenia Ezio zaskarbi sobie przychylność wpływowego bankiera z rodu Medyceuszy.

Kolejną niezwykłą historyczną postacią jest wspomniana już Katarzyna Sforza (córka z nieprawego łoża Galeazzo Sforzy), która uwięziona wraz z dziećmi przez rodzinę Orsinich, zdołała przekonać swych wrogów do wysłania jej jako emisariuszki do obleganej przez Orsinich cytadeli w Forli – mieście, którego Katarzyna wraz mężem byli władcami. Dzieci miały zostać zakładnikami, ale Katarzyna, gdy tylko dostała się do cytadeli, zaczęła przeklinać i obiecywać Orsinim straszną zemstę, a gdy ci zagrozili, że zabiją jej dzieci, zadarła spódnicę i wykrzyczała „Mam tu naczynie, z którego wyjdą kolejne!". A potem z pomocą Ludovico Il Moro pokonała wrogów. Miało to miejsce w 1488, a to wydarzenie także ma znaleźć się w grze.

Jak widać wszystko się tutaj przeplata, do kompletu brakuje już tylko papieża Aleksandra VI, czyli Rodrigo Borgii oraz jego słynnych dzieci – Lukrecji i Cezara, ale jest bardzo duże prawdopodobieństwo, że oni również znajdą się w Assassin's Creed II...



□ Oto pracownia mistrza Leonardo. Jeśli się przyjrzycie, zobaczycie, że coś się nie zgadza – Mona Lisa wygląda jak odbita w lustrze. Zabawne, art z takim błędem podesłał Ubisoft.



□ Konie powrócą, czyli po raz kolejny będziemy przemierzać pustkowia na grzbiecie wierzchowca. Zaraz, napisałem „pustkowia"? Nie tym razem, wieś ma być równie ciekawa, co miasta. No, prawie.

Podczas skoku Ezio wygląda jak Altair. Ciekawe czy będzie dysponował Orlim Wzrokiem. W pierwszej części służył do wyławiania z tłumu celów, wrogów i informatorów.

Straż! Wołać straż!

W poprzedniej części Assassin's Creed przeciwnicy walczyli bardzo schematycznie przez co walki szybko robiły się nudne. Wprawdzie niby chodziło o to, żeby ich unikać, ale końcówka gry kategorycznie temu zaprzeczyła...

AGILE – tym razem ma być ciekawiej, bo wprowadzono nowych strażników, tak zwanych Elite. Pierwszym przedstawicielem tej klasy prześladowców jest zwinny Agile, który ma niemal dorównywać zręcznością i szybkością Ezio i będzie niezmordowanie ścigał go po dachach, gzymsach i balkonach, a nawet skacząc po belkach. Nie jest ciężko opancerzony, ale to taki odpowiednik policyjnego motocykla pościgowego. Uzbrojony jest jedynie w sztylet, więc zapewne nie będzie bardzo skuteczny w walce, ale zawsze może poczekać na wsparcie wielkiego Brute'a.

BRUTE – zwykły brutal, cham i prostak, hehe. Potwornie silny, ciężko opancerzony i na dokładkę uzbrojony w potężny topór, którego ciosy trudno jest blokować mieczem. Zwłaszcza takim bez jelca, w jaki uzbrojony jest Ezio. Brakuje mu jednak tarczy, ale wtedy byłby już chyba w ogóle nie do zatrzymania. Na szczęście nie może w tym całym żelastwie pływać, a Ezio i owszem. Altair nie musiał, w końcu w Palestynie wody nie ma za dużo. A jak już jest taka, w której można popływać, to bardzo słona, zwłaszcza w Morzu Martwym.

PARANO – czyli paranoik czystej wody. Ten elitarny strażnik jest podejrzliwy i czujny oraz błyskawicznie potrafi podnieść alarm, gdy tylko zauważy coś niepokojącego. A w jego wypadku jest to niemal wszystko. Uzbrojony w długą halabardę ma nieprzyjemny zwyczaj dźgania nią miejsc, które zazwyczaj służą za dobre kryjówki. Jak wozy z sianem czy ciemne zakątki. Ma też oko do wyłuskiwania podejrzanych z tłumu. Trzeba będzie ostrożnie go omijać.

MILICJA – elitarnych strażników nie będzie bardzo dużo, a zwykli nie będą bystrzejsi i zdolniejsi od tych z pierwszej części. Ale też nie będą wcale beznadziejni – w trakcie gry mają dostawać lepsze pancerze i broń. Ale, ale – na rapiery to chyba jednak za wcześnie, pojawią się dopiero w XVI wieku i na pewno nie u zwykłych strażników...

Gwar miasta robił ogromne wrażenie. Żadna inna gra tego nie oferowała. Życzylibyśmy sobie, żeby tym razem mieszkańcy i strażnicy wypowiadali więcej niż pięć kwestii na krzyż.

a oprócz nich przeczeszemy miasta w poszukiwaniu statuetek, monet i innych ukrytych bonusów, które tym razem mają przełożyć się na konkretne dobra, choć nie wiadomo jakie.

IDZIE LEPSZE

Assassin's Creed cierpiał z powodu głupich błędów; drobnostki czyniły tę grę denerwującą. Oby tym razem dało się wyłączyć wstawki przerywnikowe podczas przyjmowania misji. Słuchanie sto razy tych samych dialogów zniechęcało do zabawy. Może autorzy nie zapomną o dodaniu napisów, nie każdy zna angielski na tyle, by rozumieć co mówią bohaterowie. Mamy też nadzieję, że ofiary będą uciekać, gdy zobaczą asasyna, zamiast dumnie stawać do walki, co kończyło się dla nich fatalnie. W ogóle byłoby miło, gdyby zwiększony został nacisk na skradanie i skrytobójstwa, przydałoby się również lepiej przedstawić historię Desmonda. Chodzenie po laboratorium było strasznie nudne. Jedynie pod koniec zrobiło się ciekawie, gdy bohater zyskał Orli Wzrok, który pozwolił mu dostrzec tajne wiadomości na ścianach.

Jeśli ekipa Ubiosft Montreal, ponownie dowodzona przez Jade Raymond (executive producer), poprawi choćby połowę tych błędów, Assassin's Creed 2 będzie prawdziwą rewelacją. Zgodnie ze spiskową teorią dziejów (i nauczeni tempem zmian w kolejnych odsłonach GTA III) spodziewamy się, że kilka elementów znów nie zagra, żeby autorzy mieli co dopieszczać w AC3. Niemniej jednak liczymy na doskonałą zabawę. Nowe informacje poznamy na E3, a premiera gry już pod koniec roku. Czekamy! //Mielu & Marcellus

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

72 **X-Men Origins: Wolverine**
Xbox 360, PlayStation 3

74 **Outrun Online Arcade**
Xbox 360, PlayStation 3

74 **Dishwasher: The Dead Samurai**
Xbox 360

74 **Flock**
Xbox 360, PlayStation 3

74 **Puzzle Quest: Galactrix**
Xbox 360

75 **Phantasy Star Portable**
PSP

76 **Mytran Wars**
PSP

77 **Monsters vs. Aliens**
Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PlayStation 2

78 **Tenchu: Stealth Assassins**
PSP

78 **Military Commander: Europe at War**
PSP

79 **Ultimate Ninja 4: Naruto Shippuden**
PlayStation 2

80 **Henry Hatsworht in the Puzzle Adventure**
Nintendo DS

80 **Gardening Mama**
Nintendo DS

80 **Lifesigns: Hospital Affairs**
Nintendo DS

80 **Challenge Me: Brain Puzzles**
Nintendo DS

80 **Babysitting Mania**
Nintendo DS

81 **Leisure Suit Larry: Box Office Bust**
Xbox 360, PlayStation 3

82 **FIFA 09: Ultimate Team**
Xbox 360, PlayStation 3

82 **Resident Evil 5: Versus**
Xbox 360, PlayStation 3

83 **Valkyrie Profile: Covenant of the Plume**
Nintendo DS

84 **Pro Evolution Soccer 2009**
Wii

85 **Watchmen: The End is Nigh**
Xbox 360, PlayStation 3

85 **Rag Doll Kung Fu**
PlayStation 3

N+ MOST WANTED CZERWIEC 2009

UFC 2009 UNDISPUTED
Trzeba przyznać, że pierwsza gra o MMA na next-geny zapowiada się kapitalnie. Ma wszystko: grafikę, system, brutalność i widowiskowość prawdziwych walk.

INFAMOUS
Jeszcze przed Prototype, bo pod koniec maja, uderzy antysuperbohaterska gra Sony. Wersja preview nas zaintrygowała.

FUEL
Ten szalenie ciekawy racer Codemastersów również zajedzie pod koniec maja.

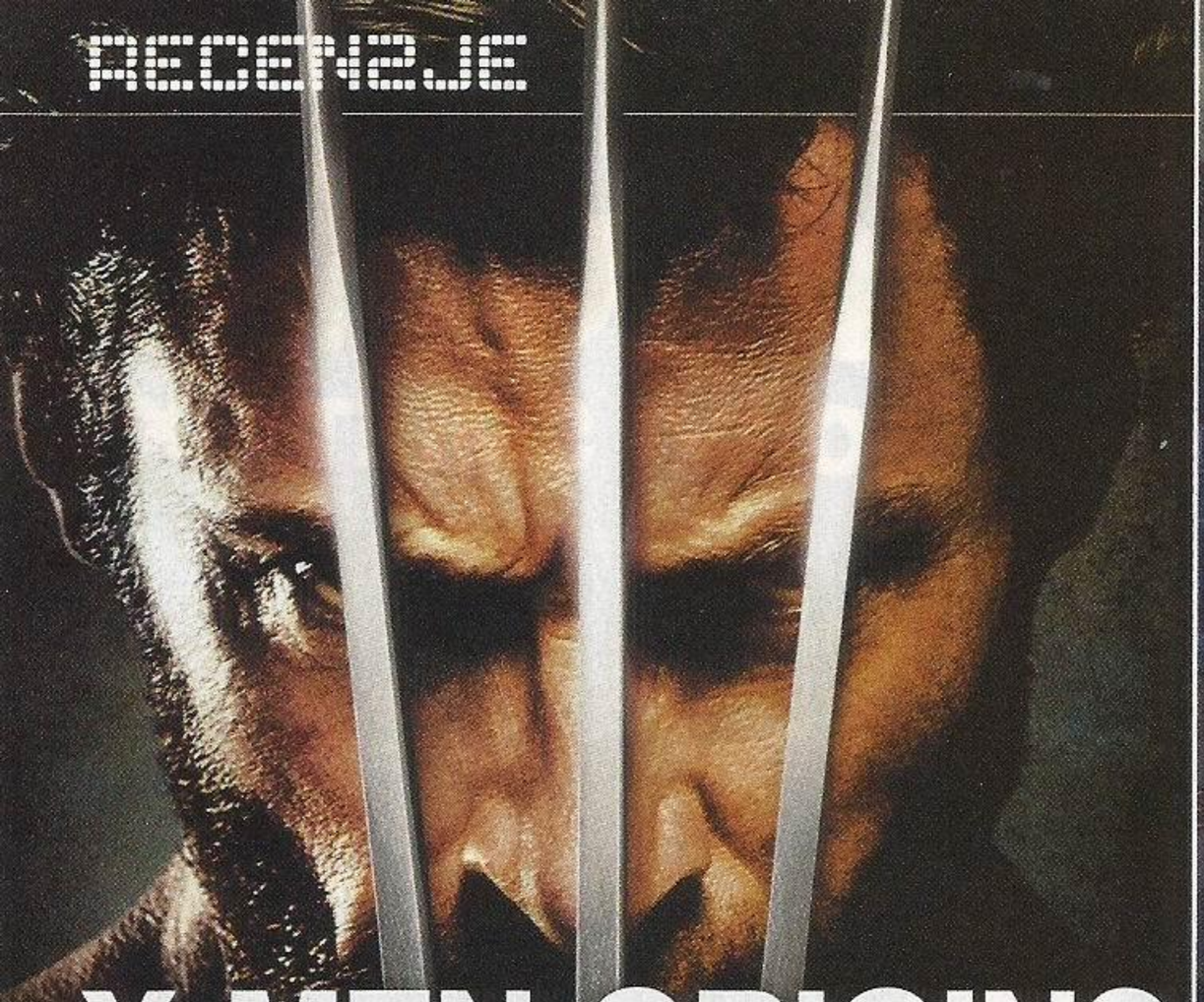
Konsole zostaną

Takiego miesiąca, jeśli chodzi o recenzje gier, nie pamiętają nawet najstarsi górale czytający NEO+. Gdyby nie to, że dosłownie na dzień przed oddaniem materiałów do druku udało nam się położyć spragnione gier ręce na ukończonym już X-Men Origins: Wolverine, nie byłoby żadnej recenzj, na którą chcielibyśmy poświęcić dwie strony. Prawda – od dawna już wiemy o tym, że luty, marzec i kwiecień to miesiące, w których wydawcy raczej nie spieszą się z rzucaniem na rynek hitów (choć Capcom ze Street Fighterem i Resident Evil 5, a także Sony z Killzone 2 starają się zadać kłam temu twierdzeniu) i raczej dostarczają pożywkę do newsów, zapowiadając nowe pozycje bądź pozwalając nam ograć to, co pojawi się na półkach sklepów, gdy skończy się posucha (czyli od czerwca). Prawdą jest też to, że na upartego moglibyśmy podwoić liczbę stron z recenzjami, zabierając się radośnie za (s)hity na Wii (a także Nintendo DS), które produkowane są w hurtowej ilości, ale ich jakość jest tak mizerna, że zwyczajnie szkoda czasu. Naszego na granie i wylewanie z siebie na papier żalu, a także Waszego na czytanie o tych gniotach.

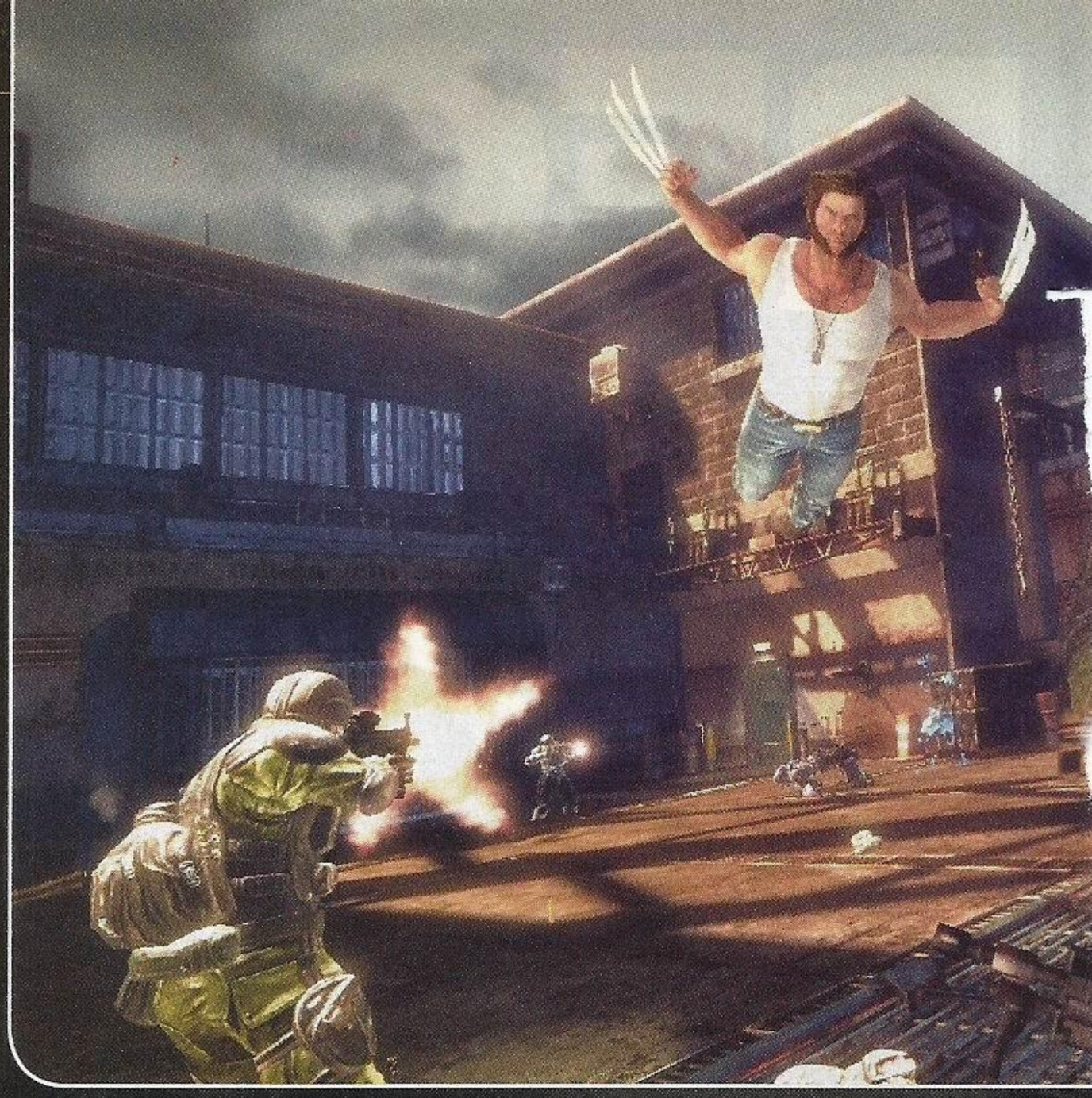
Tak czy inaczej, Wolverine ratuje honor gier wydawanych w tym miesiącu i to tylko dlatego, że premiera tej pozycji ma miejsce równocześnie z kinowym obrazem o przygodach Logana. Który, swoją drogą, od ponad miesiąca krąży w nie-do-końca-ostatecznej wersji w sieci. A jeśli już jesteśmy przy sieci i piractwie, ostatnio znowu nasiliły się lamenty pecetowych producentów gier na zmasowane piractwo. Dość powiedzieć, że twórcy bardzo ciekawej gry Demigod po miesiącu od premiery odnotowali bodaj 18 tysięcy sprzedanych egzemplarzy i ponad 100 tysięcy użytkowników grających w internecie. Każdy gracz ma pięć kont? Tak, oczywiście. Wydawcy pecetowych gier, jeśli nie chcą pójść z torbami w tych trudnych czasach, będą chcieli coś z tym zrobić. I to raczej szybko. Rynek gier na PC musi ewoluować – być może każda nowa, wysokobudżetowa gra będzie zmuszała gracza do utrzymywania stałego połączenia z internetem i serwerem autorów, a być może gry będą dostępne w kawałkach, pobierane z serwera po jednym poziomie, by w całości nigdy nie znaleźć się na dysku gracza?

Z konsolami jest inaczej. Na grach konsolowych ciągle się zarabia, choć kwitnie proceder zwany DLC (czyli Doić Lamusów Core'owców) – szczytem obłudy jest płatny tryb Versus do Residenta, który w wersji na Xboxa zajmuje półtora megabajta, a na PS3 – bodaj 150 kilobajtów. Pomijając ten fakt, do całkowitego usieciowienia dystrybucji gier jeszcze długa droga, choćby z takiego powodu, że konsole muszą być sprzedawane w sklepach. Jak wiadomo, marża sklepu na konsoli jest mikroskopijna, a zarabiają one na grach i akcesoriach. Wyobrażacie sobie moment, w którym Microsoft, Sony czy Nintendo informuje wielkie sieci handlowe, że przestaje wydawać gry na płytach i od tej pory proponuje im do sprzedaży same konsole? Ja niespecjalnie, bo grozi to nie tylko zmniejszeniem ekspozycji (która jest przecież także reklamą) danego brandu, ale i powszechnym buntem handlowców (po co w ogóle zawracać sobie głowę sprzętem, na którym się nie zarabia). Niskobudżetówki, popierdółki, eksperymenty o których wiadomo, że nie zawojują list najlepiej sprzedających się gier – owszem, przez PSN i XBLA. Ale wypasione produkcje jeszcze długo, długo będą na płytkach. Bo muszą stać na półkach sklepów i przyciągać oko.

■■ Gulash



X-MEN ORIGINS WOLVERINE UNCAGED EDITION



txt: zooltar

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Activision
- Producent: Raven
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Gra jest faktycznie bardzo ładna, bardzo fajna i bardzo mało odkrywcza. Ale z drugiej strony, czego więcej chcieć od gry z superbohaterem, którego cechą charakterystyczną są ostrza wysuwane z dłoni? Przecież nie przygodówki, hehe. Co ciekawe – ta pozycja zmierza także na PS2 i Wii, ale zdaje się, że przygotowuje ją inna ekipa. Zobaczymy za miesiąc. A dla tej wersji: 7/10

LOGAN W KOŃCU DOCZEKAŁ SIĘ GRY GODNEJ JEGO REPUTACJI

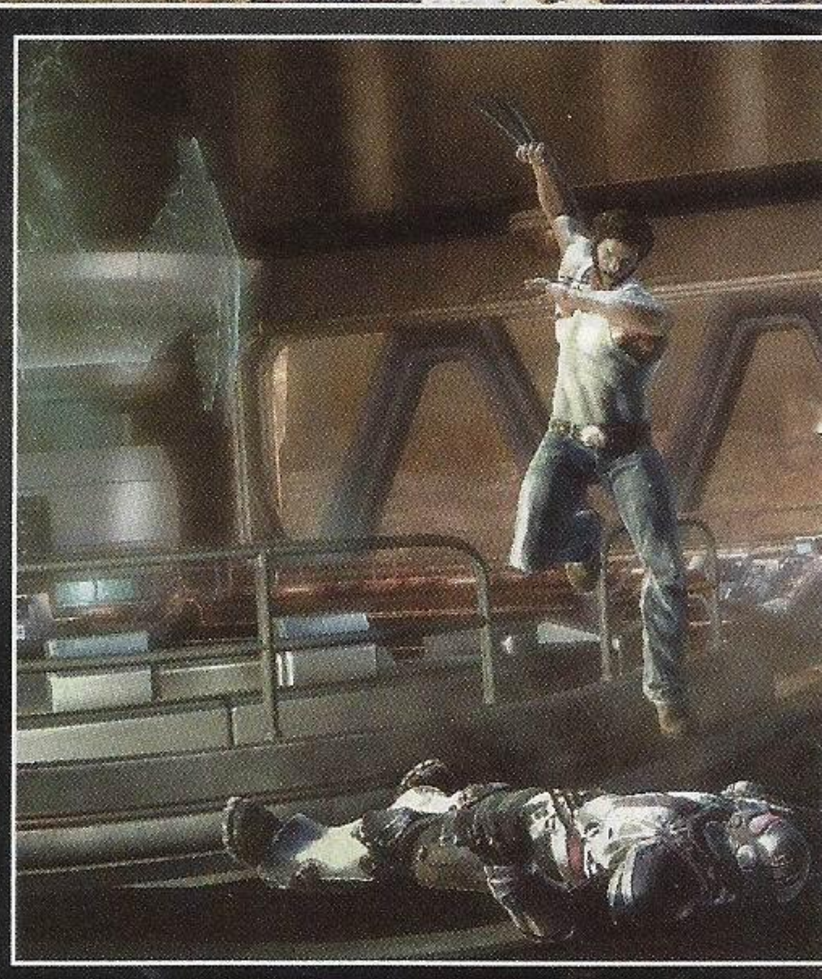
Wolverine to prawdziwe bożyszcze tłumów. Jest twardy i nie pęka (i to dosłownie, przez adamantium), sypie kozackimi tekstami, a przeciwników rozprowadza w tak niesamowicie widowiskowy i brutalny sposób, że ze świecą szukać drugiego super-bohatera zachowującego się podobnie. Problem w tym, że choć wszyscy wiemy, że jego szpony to obok miecza świetlnego najbardziej zabójcza broń w galaktyce, rzadko kiedy możemy oglądać je w akcji. A przynajmniej w ruchu, bo kilka komiksów z Wolviem dość dokładnie pokazało, do czego jest zdolny. W kolejnych częściach „X-Men" był wyróżniającą się postacią (Hugh Jackman zdobył dzięki tej roli rzeszę fanów), ale mimo wszystko widać było, że ugrzeczniono go tak, by sceny z jego udziałem mogły być oglądane przez 13-latków.

Film „X-Men Geneza: Wolverine" trafił do kin po napisaniu tekstu, ale już wiadomo, że mimo uczynienia Logana głównym bohaterem, nadal nie ma co liczyć na gore godzien Rosomaka. Kategoria wiekowa PG-13 mówi wszystko. Na szczęście my, gracze, mamy okazję zobaczyć to, czego w filmie nie ma – krwawą prawdę walk w których bierze udział koleżka uzbrojony w sześć trzydziestocentymetrowych ostrzy z niezniszczalnego metalu.

KRATOS 2009

X-Men Origins: Wolverine – Uncaged Edition (które będę nazywał po prostu Wolverine, bo inaczej zwariuję) można podsumować dość krótko – to God of War, w którym Kratosa zastąpił Wolvie. Podobna jest konstrukcja gry, podobny system walki i rozwoju postaci, podobne zagadki, w których zwykle szuka się sposobu otwarcia drzwi. Jest nawet scena walki z gigantem odgrywanym bardzo przekonująco przez Sentinela (dla nieznających kanonu X-Men – specjalnego robota do zwalczania mutantów). I choć zwykle z kalek się nie cieszymy, to w tym przypadku trudno nie przyklasnąć autorom z Raven Software – lepszego wzorca dla swej gry znaleźć nie mogli. A że udało im się skopiować GoWa w dość kreatywny sposób, wszyscy powinni być zadowoleni.

Wolverine to gra o walce. Scenariusz podpięty pod film to tylko wymówka dla nieprzerwanej serii starć z grupkami przeciwników. Rozgrywka jest całkowicie liniowa – Logan przemierza wyznaczoną ścieżkę, co pewien czas zatrzymując się, by poszukać dalszej drogi. Zdarza się, że aby ruszyć dalej wystarczy zabić wszystkich przeciwników w okolicy, ale czasem trzeba samodzielnie wykombinować jak otworzyć drzwi czy przejść przez wysoki mur. Zagadki nie są wymagające – najtrudniejsza, na jaką się natknąłem, wymagała przyblokowania drzwi skrzynią. Najdłuższe zacinki wiążą się z szukaniem dalszej drogi, ale tu na ratunek przychodzą zmysły Rosomaka – w specjalnym trybie widać strumień zapachu wskazujący kolejną ścieżkę, a także podświetlają się wszystkie przedmioty, których można użyć.

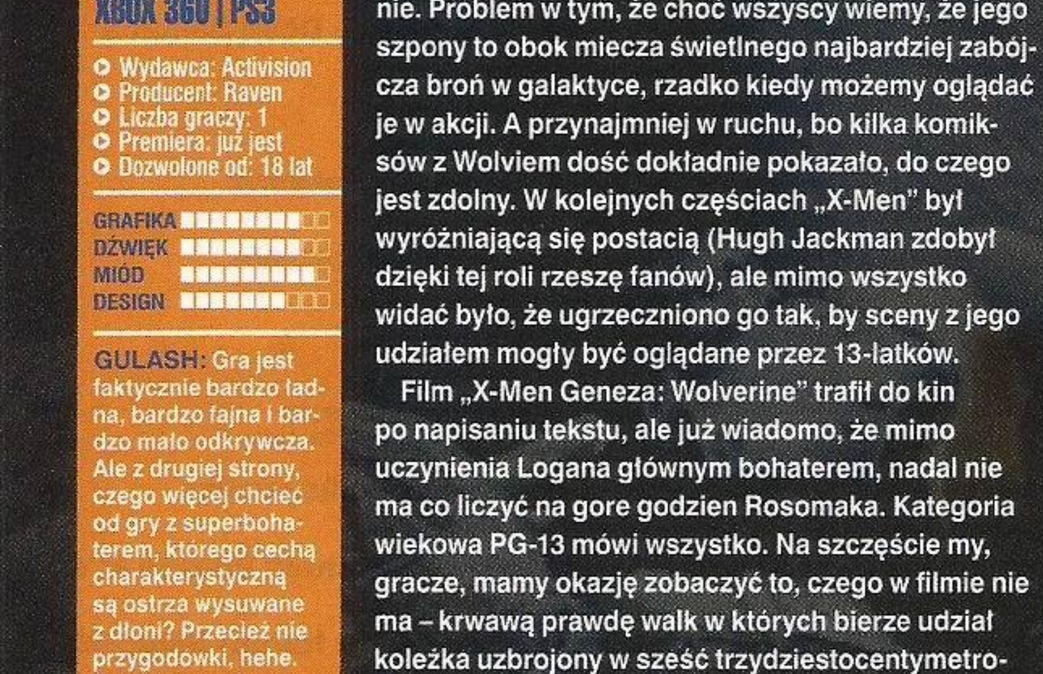


WŁADCA OSTRZY

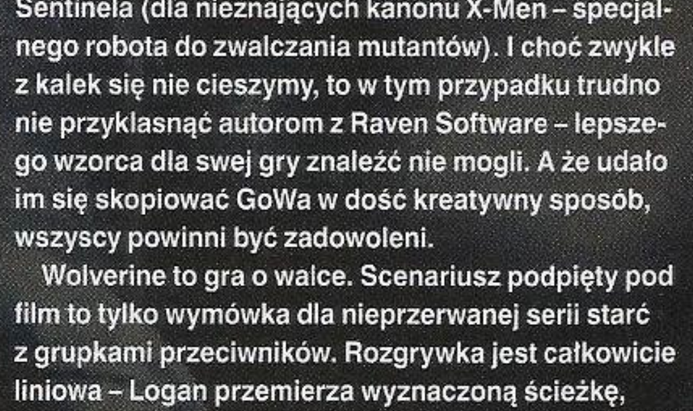
Na szczęście kombinowanie jest tym, czego w tej grze prawie nie ma. Jest za to nieustanna walka. Przeciwnicy wysypują się zawsze w grupach, chyba że natykamy się na jakiś nowy rodzaj wroga albo bossa – wtedy zdarzają się pojedynki jeden na jednego. Wolverine kwitnie przede wszystkim w tłumie. Wtedy może błyskawicznie przeskakiwać od jednego przeciwnika do drugiego, ciskać nimi, niczym pociskami, roztrącając stojących dalej strzelców, a gdy wrogowie zbiorą się w grupie, wykorzystać jeden z druzgoczących ataków specjalnych.

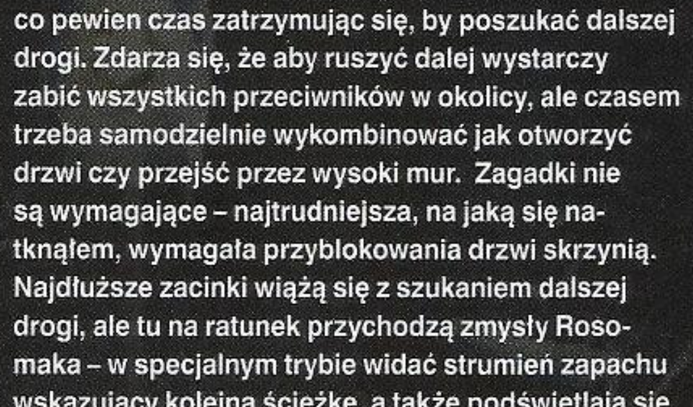
Podstawą są oczywiście lekkie i mocne ciosy, które łączy się w kombinacje. Z czasem uczymy się dodatkowych finiszerów, które zmieniają wygląd i moc poszczególnych kombosów. Są też chwyty, pozwalające na wykonanie okrutnych egzekucji, albo też klasyczne rzuty trzymanym wrogiem. Można nim przewrócić innych, albo nabić na jakiś element otoczenia, błyskawicznie go zabijając. Nie obyło się bez counterów, które tradycyjnie wykonuje się odpowiednio wyczuwając moment bloku. Dynamiką gra bardzo przypomina wspominanego już GoWa, ale autorzy wprowadzili kilka patentów, które dają Wolverine'owi nieco własnej tożsamości.

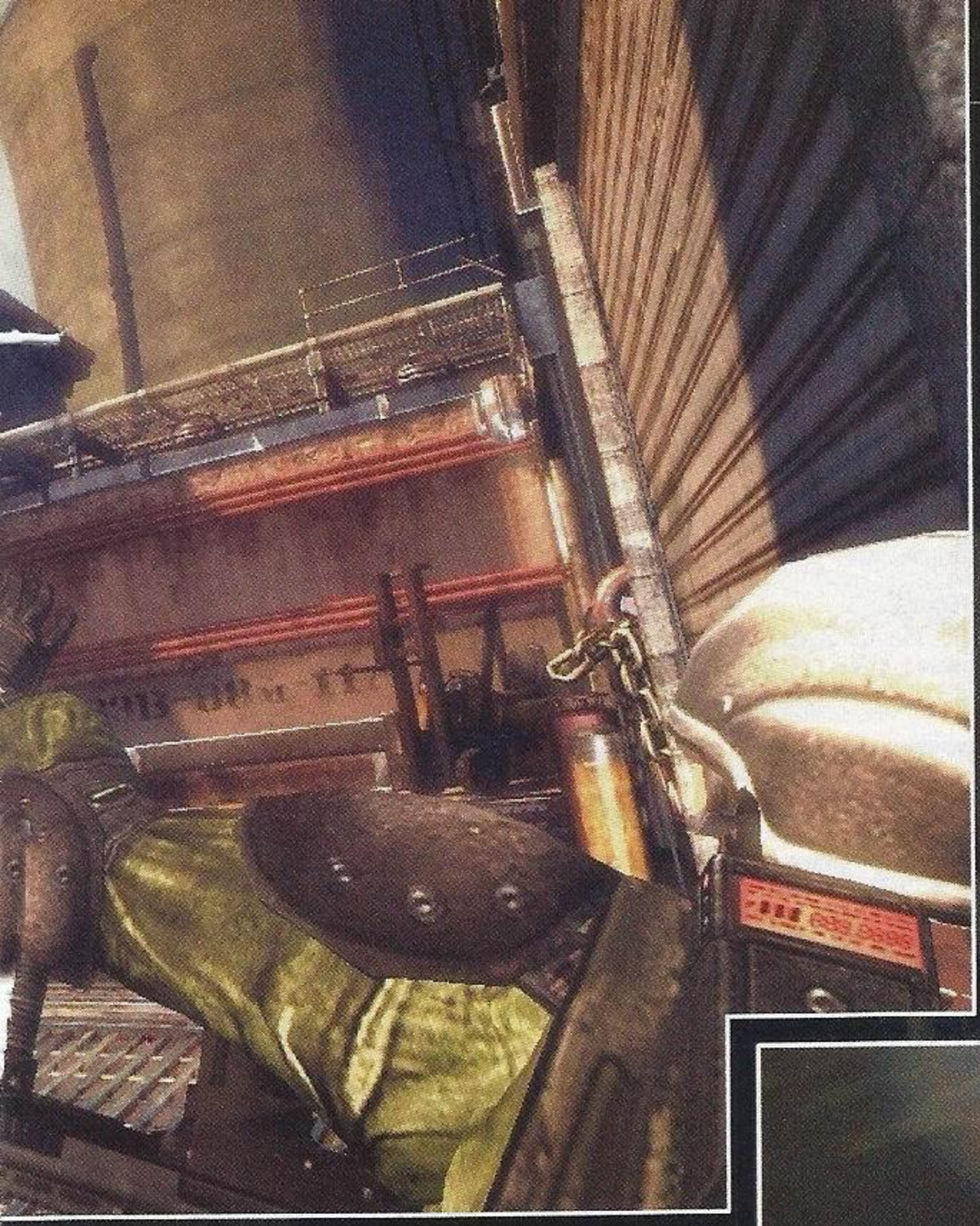
Przede wszystkim mamy atak nazywany „lunge", czyli po naszemu „sus". Wystarczy wcisnąć RB/R1



HARDCORE To zdecydowanie nie jest gra, którą małoletni mogliby pokazywać rodzicom – to, co dzieje się na ekranie, mogłoby zawstydzić paru reżyserów horrorów. Logan nie przebiera w środkach, tnąc co tylko popadnie.





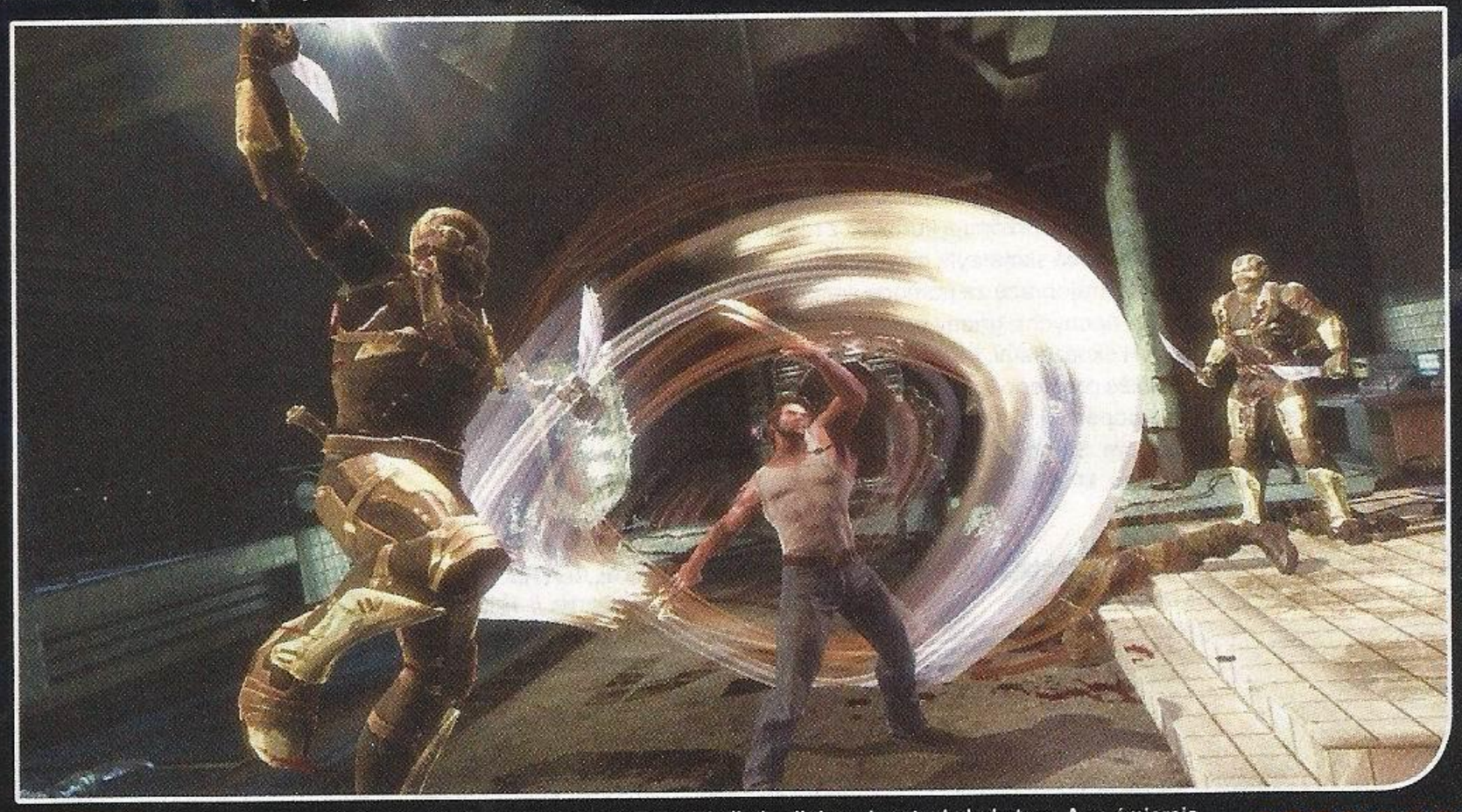


KILL'EM ALL Na potężniejszych przeciwników nie wystarcza zwykły sus – by na nich wskoczyć, najpierw trzeba odwrócić ich uwagę, albo sprawnym unikiem znaleźć się za plecami. W innym wypadku skok zostanie przechwycony a Wolvie pokarany.

KONFLIKT Akcja kręci się wkoło konfliktu Wolverine'a z Creedem, czyli Sabretoothem. Większość scenek przerywnikowych wykonana jest w enginie gry, ale zdarzają się także rewelacyjne rendery.

(lockowanie się na celu), a potem, gdy na ekranie pojawi się zielona parabola pokazująca tor lotu, wcisnąć LB/L1. Wolvie wybija się wtedy w powietrze i przelatując nawet kilkadziesiąt metrów dopada przeciwnika. To jeden z markowych ruchów tego super-bohatera i trudno nie poczuć radości, gdy pazury wbijają się w boki jakiemuś nieszczęśnikowi.

Unik, dość podobny do GoWowego, wykonuje się w inny sposób. Zamiast ruszać prawą gałką, wciska się oba triggery i wychyla lewego analoga.



ULECZENIE Gojenie się ran wygląda tak fajnie, że sami będziecie szukali okazji do poharatania bohatera. A ze śmiercią autorzy poradzili sobie w prosty sposób. Gdy Wolvie straci całe zdrowie, otrzymujemy informację, że został schwytany.

KOMBINOWANIE JEST TYM, CZEGO W TEJ GRZE PRAWIE NIE MA. JEST ZA TO NIEUSTANNA WALKA. A TA MOŻE SIĘ PODOBAĆ

Jest to o wiele wygodniejsze niż zdejmowanie kciuka z przycisków służących do walki, zwłaszcza, że w późniejszej części gry Logan uczy się ataków wykonywanych właśnie po unikach. Uniki działają także wtedy, gdy zalockujemy się na celu, co znakomicie ułatwia starcia z bossami.

Ostatnią wyjątkową umiejętnością Wolverine'a jest oczywiście czynnik leczący. Jak dotąd nie widziałem gry, w której autoleczenie wyglądałoby tak fajnie, a jednocześnie tak idealnie pasowało do konwencji. Ekipa Raven Software już w serii Soldier of Fortune pokazała, że wie jak zrobić przekonujący model zniszczeń... Ciała. Gdy bohater zostanie trafiony, na jego ciele pojawiają się realistyczne obrażenia. Mogą być to dziury po kulach, ślady cięć maczetami, albo po prostu brak całego podbrzusza i pokaźnego kawałka boku, wyrwanego eksplozją granatu. Ale wystarczy tylko kilka chwil i już czynnik leczący pokazuje swoją moc – szkielet szybko zostaje okryty odrastającymi mięśniami, a moment później skóra zakrywa przerażające rany. Jedyne, co na stałe znika, to ubranie noszone na górnej części ciała – wraca dopiero po awansowaniu na wyższy poziom.

NEXT LEVEL

Zabijanie przeciwników daje doświadczenie. Oczywiście im lepsze kombinacje i im bardziej widowiskowe finiszery, tym więcej punktów, ale efekt końcowy jest taki sam – awansujemy na wyższe poziomy. Prócz zwiększenia odporności i siły, Logan otrzymuje także punkty umiejętności, które może wykorzystywać do wzmacniania poszczególnych cech – zdrowia, odporności, czy siły ataków. Wolverine uczy się także specjalnych ataków, zasilanych wściekłością (obrazowaną czerwonymi kulkami wypadającymi z poległych), które odpowiednio wykonane mogą zabić kilku przeciwników naraz. Naturalnie zużycie energii oraz siłę ciosów także można dopalić punktami umiejętności.

Wolverine działa na Unreal Engine 3, dzięki czemu wygląda jak na nextgena przystało. Grałem w obie wersje (PS3 i X360) i ta na klocka działała płynniej, choć zdarzało się jej przytkać. Na szczęście takie sytuacje trafiały się rzadko, a ja mogłem skupić się na podziwianiu czynionej rzezi. Cóż powiedzieć, w końcu gra z Wolverinem wygląda jak trzeba. Pazury tną przeciwników na plasterki, żłobiąc głębokie rany w ciele. Można ucinać głowy i ręce, a jedna z egzekucji to rozerwanie przeciwnika na dwie części. Masakra. Animacja postaci jest perfekcyjna – Wolverine uwija się pomiędzy przeciwnikami, chlastając pazurami, skacząc i gładko unikając ciosów.

Szkoda, że nie obyło się bez kilku wpadek, które nie pozwalają przyznać grze wyższej oceny. W pewnym miejscu jeden z przeciwników utknął w ścianie. Przez kilka minut biegałem, zastanawiając się jak przejść dalej, a gdy odkryłem przyczynę, jedynym sposobem było cofnięcie się do checkpointa. Kamera szaleje bardziej niż w Afro Samurai, czasem pokazując akcję z przedziwnych kątów. Korekty prawym analogiem są często koniecznością. Przydałoby się także więcej kombinacji, bo po pewnym czasie walka robi się nieco monotonna.

Mimo kilku wad, to nadal najlepsza gra o Wolverinie i jedna z najlepszych o super-bohaterach. Jest dokładnie tym, czym powinna – niekończącą się fiestą porozpruwanych ciał i flaków. Wolvie byłby nasycony. I zadowolony. ■■

OCENA 8.0/10

+ OPRAWA, SYSTEM WALKI, ROZWAŁKA GODNA WOLVERINE'A
– KILKA DROBNYCH BUGÓW, SŁABA PRACA KAMERY

POZYCJA „NA ROSOMAKA"

WCZEŚNIEJ

Mało kto pamięta poprzednią grę Activision poświęconą Wolverine'owi. Podpięta pod drugą część trylogii X-Men, Wolverine's Revenge była skrzyżowaniem skradanki i nawalanki, mocno inspirowanym słynnym komiksem Weapon X. Choć jako całość tytuł poległ na niedopracowanym sterowaniu i fatalnej inteligencji przeciwników, to jednak było w nim kilka patentów godnych uwagi. Wolverine mógł chować pazury, co uruchamiało czynnik leczący. Można było skradać się i wykonywać egzekucje z ukrycia – był nawet system coverów, oraz ataki zza osłony. Podobnie jak w X-Men Origins: Wolverine, w Revenge bohater miał zwierzęce zmysły pokazujące gdzie iść i na jakie przedmioty zwracać uwagę. Widać było nawet zapach przeciwników unoszący się w powietrzu i ślady na ziemi, pokazujące ścieżki patroli.

FLOCK

▶ X360 (XBLA – 1200 MSP), PS3 (PSN – 55 zł) // Capcom

Archiwum X nauczyło mnie, że UFO porywa siostry agentów FBI, a nie owce i krowy, ale najwyraźniej serial kłamał. Jedyne, co interesuje kosmitów na naszej planecie, to drób i trzoda, więc nic dziwnego, że latające spodki pojawiają się najczęściej nad terenami wiejskimi. Przynajmniej tak wynika z gry Flock, ale w końcu Capcom też może kłamać.

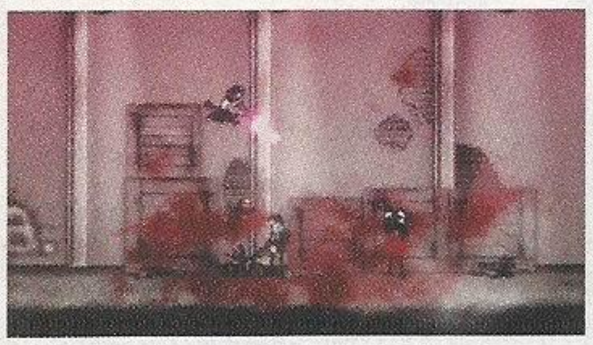
Zasady rozgrywki przypominają kultowe przeprowadzanie przygłupich, ale jakże sympatycznych ludków w serii Lemmings. Jednak w tym przypadku skupiamy się na owcach, kurczakach, krowach i świniach, a kontrolujemy je za pomocą statku kosmicznego obcych. Nieziemska technologia latającego talerza udostępnia nam kilka promieni o różnym działaniu, dzięki którym zmusimy trzódkę do ruchu lub przesuniemy przedmioty znajdujące się na mapach. Będziemy otwierali zagrody, ustawiali mosty i wykorzystywali fizykę gry przy np. zrzucaniu kamieni z pagórków, które torują drogę zwierzętom, ale mogą je też potrącić. Okazuje się bowiem, że zadanie jest łatwe tylko na papierze i świnie nie raz utoną, czy zginą w inny przykry, ale i zabawny sposób. Jeżeli krowa straci życie, to nie tylko widzimy jej ulatującą do nieba duszę, ale i steki, które z niej pozostały. Cała gra utrzymana jest w komediowej konwencji z takimi akcjami, jak rozmnażanie owiec, gdy na ekranie wybuchają setki czerwonych serduszek, by zasłonić nieprzystojne sceny. Zwierzaki rozmaicie reagują na nasze działania i mają swoje zdolności „specjalne", wśród których przodują kurczaki z możliwością krótkiego lotu.

Grafika jest prześliczna i z miejsca skojarzyła mi się z Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, bo i tutaj występuje łączenie elementów krajobrazu za pomocą spinaczy. Plansze są różnorodne (także w wersjach dziennych i nocnych), gramy przede wszystkim na małych wysepkach, wypełnionych polami, lasami i skoczniami, które wyrzucają naszych podopiecznych w powietrze. Nie zabrakło także prostego w obsłudze edytora poziomów oraz oddzielnych mapek dla lokalnego trybu kooperacji. Co jeszcze? Możliwość wymieniania się poziomami i dodatki, które obiecał Capcom. Słabo? Flock naprawdę zachwyca, jak na grę logiczną z elementami zręcznościowymi. Mnie ten pomysł z miejsca kupił... Choć tani nie jest. ■■ **Fax**

8.5/10

DISHWASHER THE DEAD SAMURAI

▶ Xbox 360 (XBLA), PSN // Ska Studios // 800 MSP



Po kilku bardzo przeciętnych miesiącach na Xbox Live Arcade, wreszcie pojawiają się gry, które mogę Wam śmiało polecić. Pierwsza z nich to The Dishwasher: Dead Samurai, czyli komiksowa rzeźnia w 2D, która spodoba się fanom klasycznych gier akcji.

Główny bohater Dead Samurai to były zmywacz, który stracił serce (dosłownie), a tym samym życie i jako martwy samuraj walczy z armią cyborgów, zombiaków i innych psychopatycznych demonów. Brzmi to idiotycznie, ale na dobrą sprawę, czy ktokolwiek potrzebuje fabularnej motywacji w grze, która zalewa krwią cały ekran? Chyba niekoniecznie, choć autor gry (tak, za ten tytuł odpowiada tylko jedna osoba) przygotował komiksowe przerywniki.

Rozgrywka sprowadza się do niezwykle szybkiej rzeźni, w której główną rolę odgrywa broń biała. Zaczynamy z zestawem tasaków, które doskonale nadają się do szybkich kombinacji, wybijania w powietrze i brutalnych ciosów kończących. Zabawniejszy jest miecz samurajski, który standardowy unik zamienia w teleportację i umożliwia nam walkę z kilkoma przeciwnikami równocześnie. Ci nie należą do słabowitych i potrafią się odgryźć, tym bardziej, że często używają broni palnej i występują w hurtowych ilościach. Nasz bohater również szybko wzbogaca się o konkretne giwery i z tym arsenałem sieje śmierć i zniszczenie na ręcznie rysowanych poziomach. Gra jest długa, ładna i satysfakcjonująca, a cena uczciwa. ■■ **Fax**

8.5/10

PUZZLE QUEST GALACTRIX

▶ Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Infinte Inc. // 1600 MSP

Puzzle Quest: Galactrix to kontynuacja niezwykle popularnej na Xbox Live Arcade gry Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, która łączyła klasyczne łamigłówki z elementami gier przygodowych, strategicznych i RPG. Tym razem gracze otrzymują cały wszechświat wypełniony niezwykłymi rasami, ciekawymi zadaniami i setkami logicznych pojedynków.

Zacznijmy od tego, że gra jest olbrzymia. Zamiast jednego królestwa fantasy, otrzymujemy cały wszechświat, przy którym Mass Effect wydaje się niezwykle małym obszarem gry. Poza klimatem i otoczką fabularną, sama rozgrywka nie zmieniła się od czasu poprzedniej części, ale rozbudowano ją o nowe możliwości zarówno na polu logicznym (klocki układamy nie w czterech, ale już w sześciu kierunkach), jak i strategicznym (obszerna rozbudowa naszego statku, handel). Zdobywamy więc zasoby, walczymy, wykonujemy misje, poznajemy nowe planety i rasy, a czas ucieka w okamgnieniu.

Galactrix zjada na śniadanie inne gry z XBLA pod względem zawartości i długości rozgrywki. Gra wciąga i nie pozwala odejść od ekranu, a estetyczna oprawa graficzna i znakomita ścieżka dźwiękowa mogą się podobać. Jednak cena przeraża, gdyż to równowartość DLC do Grand Theft Auto. Fani Challenge of the Warlords mogą wyciągać punkty, a nowi gracze niech najpierw sprawdzą właśnie ten tytuł. Równie genialny, lecz o połowę tańszy. ■■ **Fax**

9.0/10

OUTRUN ONLINE ARCADE

FERRARI, DZIEWCZYNY I ZAKRĘTY NA RĘCZNYM

txt: FAX

X360 | PS3 /XBLA, PSN

- Wydawca: SEGA
- Producent: SumoDigital
- Liczba graczy: 1 (6)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Cena mnie zaskoczyła, bo spodziewałem się, że SEGA będzie się domagać co najmniej 1200 MSP (36 zł na PSN), a jest 800. Być może pamiętacie recenzję gry OutRun 2: Coast 2 Coast (NEO+ numer 88, ocena 9/10), bo OutRun Online Arcade to praktycznie konwersja tamtej gry. W dalszym ciągu uważam, że jest śliczna, płynniuka, ma ten feeling arcade'owych racerów Segi, jak Daytona USA czy Sega Rally; krótko mówiąc – cud, miód i orzeszki Marka Ferrari idealnie pasuje do lekkiego klimatu gry, podobnie jak lalunia piszcząca na siedzeniu obok przy co ostrzejszych akcjach. Lepszego zręcznościowego racera dawno nie było i chociaż to podciągnięta do wysokiej rozdzielczości konwersja, z pewnością jest warta inwestycji. Bo przyznajcie się z ręką na sercu: ile osób posiadając PS2 i pierwszego Xboxa podłączało te konsole do Internetu, by rywalizować z innymi graczami? No właśnie. 9/10

W czasach, gdy kolejne odsłony Need for Speed nie mają już zbyt wiele wspólnego z początkami serii, a Burnout Paradise stawia na otwarte miasto i gubi na zakręcie cudowne poślizgi z pierwszych części, otrzymujemy prawdziwe cudo. OutRun Online Arcade dostarcza starą szkołę zręcznościowych wyścigów i rządzi na całej linii.

Jeżeli nigdy nie spotkaliście się z tą serią, to spieszę z wyjaśnieniem, że tutaj liczą się trzy sprawy. Ferrari, dziewczyny i wchodzenie w zakręty na ręcznym. Trasy są tak skonstruowane, że można kilometrami ustawiać samochód bokiem, co doprowadza do zachwytu śliczną blondynkę, która z nami podróżuje. Samo ślizganie się po asfalcie praktycznie w ogóle nie spowalnia wozu, więc jeździ się wspaniale, a wrażenie prędkości wypada rewelacyjnie. Model jazdy jest maksymalnie zręcznościowy, ale jego perfekcyjne opanowanie nie należy do najprostszych. Jednak pierwsze chwile to przede wszystkim zabawa i dopiero później okazuje się, że czasy można poprawić o połowę. Tym razem najlepiej pokazać, kto rządzi, można w trybie multiplayer, który pozwala na wyścigi sześciu graczy. Od razu muszę jednak dodać, że to specyficzne współzawodnictwo, bo jeżeli jeden z graczy nie zdąży zaliczyć stylowej bramki z napisem Check-Point, to odpada z wyścigu. Z jednej strony możemy więc poczuć prawdziwą satysfakcję, gdy jako jedyni ukończymy wyścig. Z drugiej, czujemy się równie samotni na drodze, jak w przypadku trybów dla jednego gracza. Nie ma tu również walki na trasie, bo zderzenia spowalniają zarówno przeciwnika, jak i nasz samochód.

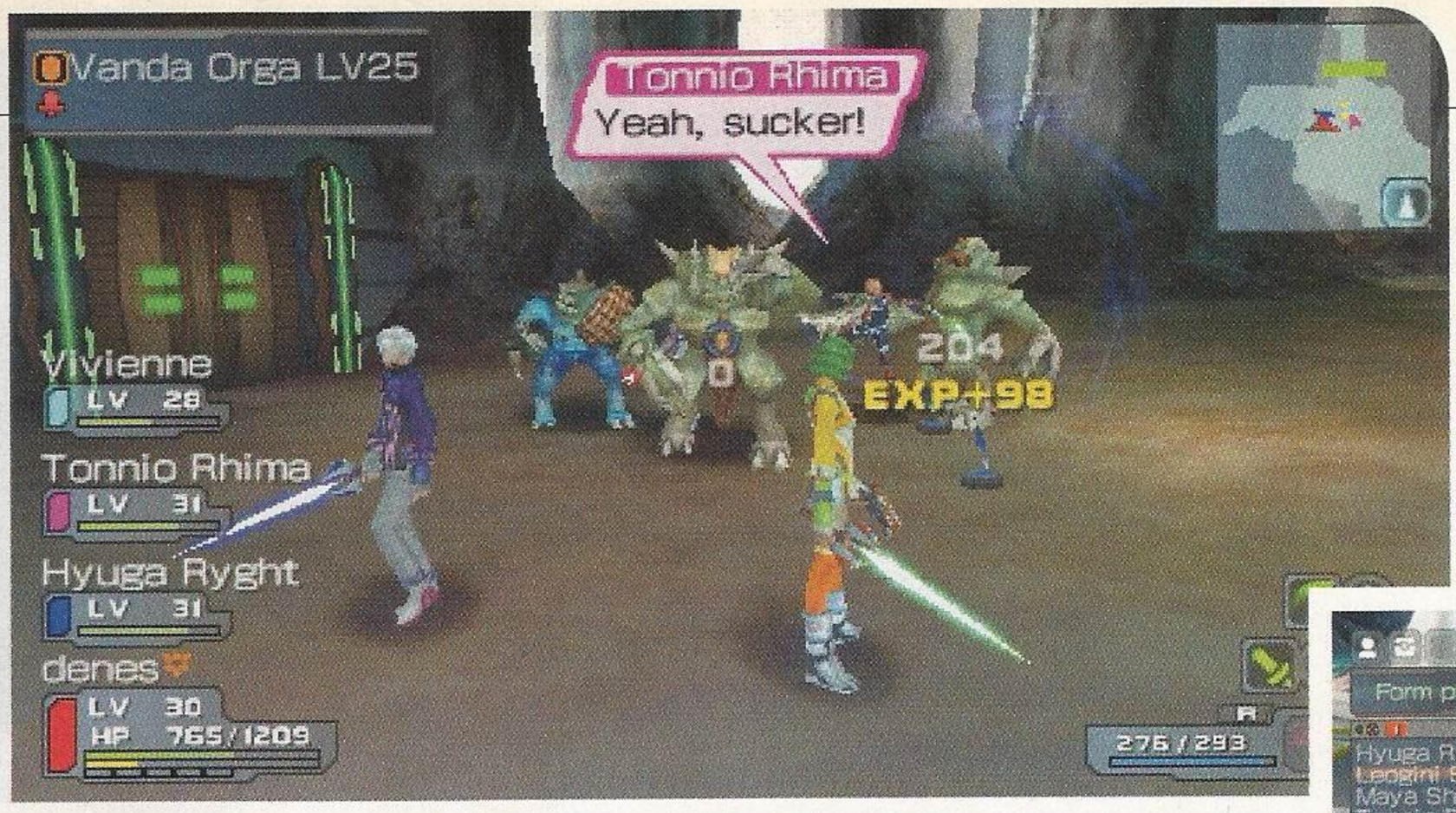
Oprawa graficzna stawia ten tytuł w czołówce XBLA, ale od czasu wersji na PlayStation 2 nie widać wielkich zmian (choć animacja działa zdecydowanie płynnej i nie przycina). Tory cieszą klasycznym podejściem. Mamy metropolię z obowiązkową autostradą, słoneczne wybrzeże, świątynie, urocze miasteczka, śliczne wodospady i nastrojowe lasy. Każda trasa ma swój klimat i wyróżniający design. Tak się kiedyś projektowało trasy; bez kombinowania ze skrótami i otwartymi miastami. Dodajcie do tego świetnie wykonane modele Ferrari i po prostu chce się grać. Każdy wyścig to niebywała dawka przyjemności z prowadzenia samochodu. Zadbano również o różnorodność zadań, więc poza jazdą na czas, będziemy przejeżdżać przez bramki, rozbijać przeszkody i efektownie mijać ciężarówki. W tym czasie dziewczyna przyznaje nam serduszka, które pełnią rolę swoistych kudosów z serii PGR. Przygotowano nawet dla niej specjalny tryb Heart Attack, w którym blondynka domaga się od nas określonych zachowań na trasie, co jest naprawdę wymagające. A na deser dostajemy multiplayer i gra zyskuje na żywotności. Czego chcieć więcej? Dla mnie OutRun Online Arcade to prawdziwe objawienie, bez miniaturowych mapek, kustomizacji wozów i bezpłciowych modeli jazdy. Za 1200 MSP lub 36 zł? Trzeba! ■■

OCENA **9.2/10**

➕ PRAWDOPODOBNIE NAJBARDZIEJ MIODNE WYŚCIGI
➖ NIE KAŻDY POKOCHA MODEL JAZDY

STARA SZKOŁA ZRĘCZNOŚCIOWYCH WYŚCIGÓW

BURNOUT 2 To moje ulubione wyścigi zręcznościowe, dające niebywałą przyjemność z wchodzenia w każdy zakręt, ale ostatnia odsłona rozczarowała mnie pod tym względem. Dlatego aktualnie rządzi OutRun.



PHANTASY STAR PORTABLE

PRZENOŚNY OZNACZA BEZ TRYBU ONLINE

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: SEGA
- Producent: Alfa System
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

FAX: Uwielbiam takie tytuły i zawsze spędzam z nimi długie godziny, ale poza samą mechaniką oczekuję też czegoś unikalnego, co faktycznie zatrzyma mnie przed konsolą. W przypadku Phantasy Star Portable nie mam zastrzeżeń do systemu, ale projekty postaci, fabuła i charaktery bohaterów mnie odrzucają. Mamy spory pakiet profesji, ras, broni, przedmiotów i przeciwników, ale to wszystko mnie nie przekonuje. Najzwyczajniej zasypiałem przy tej pozycji i marzyłem o powrocie do Patapona. Phantasy Star Portable to solidny tytuł, ale na tle konkurencji wypada przeciętnie. 6/10

Pierwszą rzeczą, której szukałem po uruchomieniu gry, była opcja zabawy w trybie wieloosobowym w sieci. W końcu to kolejna odsłona serii Phantasy Star słynącej z mocnego singleplayera i świetnego trybu online. Nic z tego, w PSP (nieprzypadkowy skrót) nie da się grać w necie, a jedynie w trybie ad-hoc z maksymalnie trzema innymi posiadaczami przenośnego PlayStation znajdującymi się w pobliżu. Będzie tak do czasu, aż Sony wprowadzi usługę Ad Hoc Party (po szczegóły odsyłam do ramki). Brak opcji zabawy online w tym konkretnym przypadku nie jest dużą wadą. To jakby nie patrzyć tytuł na handhelda, a przynajmniej teoretycznie na przenośnych konsolach gra się w podróży, gdzie ciężko o dostęp do sieci.

DOBRE POMYSŁY

Portable nie należy do uniwersum Phantasy Star Online. Napotykane postacie, odwiedzane miejsca i pewne wątki poruszane w grze, znane są z PS: Universe wydanego na PS2 i Xboxa 360. Oznacza to, że podczas walk bohaterowie mogą strafe'ować, trzymać bronie w obu rękach jednocześnie; jest siedem klas postaci i da się je zmieniać dowolną ilość razy; zastosowano rozbudowany system tworzenia herosa; można skorzystać w trakcie walk z pomocy robota, tak zwanego Partner Machinery. Zrezygnowano jednak z systemu tworzenia przedmiotów. Podobnie jak w PSO z zabitych przeciwników losowo wypadają różne bonusy – lecznicze kapsułki, unikalne bronie, pieniądze.

Można pokusić się o stwierdzenie, że autorzy spróbowali wybrać najmocniejsze elementy systemu rozgrywki, a jednocześnie takie, które nadawałyby się do gry na przenośną konsolę. Zrezygnowano na przykład z biegania po miastach – zamiast trójwymiarowych miejscówek, przygotowano statyczne menusy i ikonki symbolizujące NPC, z którymi można pogadać na mniej lub bardziej istotne tematy. Krok wstecz? W stosunku do Crisis Core: FFVII może i tak, ale po co zmuszać graczy do biegania po pustych, mocno ograniczonych miejscówkach, skoro równie dobrze można oszczędzić ich czas, dając im szybki dostęp do potrzebnych opcji, umożliwiając dzięki temu załatwienie ważnych spraw (wizyty w sklepie, odłożenia nieprzydatnych przedmiotów w pokoju bohatera, dokonania zmiany klasy, skompletowania drużyny) na przykład podczas krótkiej jazdy autobusem. W przypadku gier na handheldy tego typu rozwiązania absolutnie nie powinny być krytykowane, zwłaszcza gdy menusy są przejrzyste i łatwo się z nich korzysta, a tak jest w PS: Portable.

CENNA LEKCJA

Portable jest hack'n'slashem. Biega się po nieciekawych korytarzach i walczy z pojawiającymi się znienacka na drodze przeciwnikami. Nic szczególnego, a mimo to wciąga. Może dlatego, że misje są w sam raz, ani za długie, ani za krótkie. Pozytywnie zaskoczyła mnie możliwość skompletowania drużyny spośród spotkanych wcześniej NPC. To nowość w serii, w kupie o wiele łatwiej przemierza się korytarze i walczy z napotkanymi wrogami – tym razem nie tylko z jrpgowymi stworami, ale także ludźmi. O SI ciężko powiedzieć cokolwiek dobrego, drużyna stoi zbyt blisko bohatera, więc jeśli próbuje on ataku z daleka, wszyscy czekają obok niego zamiast trzymać wrogów z dala od gracza. Magowie i posługujący się bronią palną nie mają co liczyć na wsparcie. Pomocnicy często też blokują się na małych murkach, czasami trzeba wracać kilkadziesiąt metrów po zagubioną owieczkę. Pomimo tych błędów to właśnie dzięki drużynie pojedynki z bossami są w miarę proste i szybkie. Ani razu nie czułem, że poszło mi zbyt łatwo, ale też żaden z szeryfów nie napsuł mi krwi. Żeby jednak poziom trudności nie urósł za szybko, trzeba pomiędzy misjami regularnie zaliczać jedno, dwa zadania dodatkowe, a także często wymieniać ekwipunek. Dla kogoś, kto dopiero zaczyna przygodę z jRPGami, może to być cenna lekcja, która pozwoli wyrobić właściwe nawyki.

AKCJA NON-STOP

Muzyka tak nijaka, że choćbym sto godzin słuchał, nie potrafiłbym jej zapamiętać. Grafika niezła, ale miejscówki raczej małe, detali w nich niewiele, za to w oczy kłuje dorysowujące się otoczenie. Siłą gry nie jest jej oprawa, a szybka walka. Bardzo podoba mi się, że można tak dostosować menu, by w ułamku sekundy dało się zmienić broń, albo użyć przedmiotów. Jedyną poważną wadą systemu walk jest brak opcji zalokowania się na celu, co utrudnia trafienie przeciwnika z broni palnej lub czarem. Misje są trochę zbyt schematyczne, ale – jak wspomniałem wcześniej – są na tyle krótkie, że da się je zaliczyć w jedną podróż autobusem do pracy, albo w połowę nudnego wykładu. Wystarczy, żeby przyjemnie spędzić trochę czasu. ■■

OCENA 7.0/10

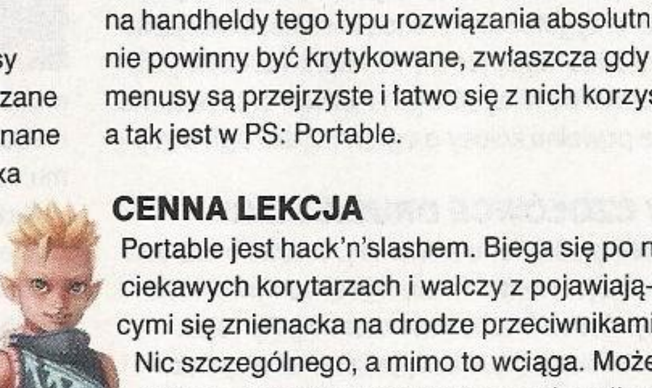
+ DRUŻYNA, POZIOM TRUDNOŚCI, ZARZĄDZANIE POSTACIĄ
– SI DRUŻYNY, NIJAKA OPRAWA, NIC NADZWYCZAJNEGO

JEST DOBRZE, NAWET BEZ ONLINE

TERRORYŚCI Bohaterowie próbują powstrzymać niejaką Helgę Neumann stojącą za atakami terrorystycznymi na różnych planetach systemu Gurhal. Podczas misji dowiadują się ciekawostek o czterech rasach zamieszkujących układ, aż dochodzą do wniosku, że żadna nie jest lepsza od pozostałych. Tego typu banały.

Ad Hoc Party

Ad Hoc Party for PlayStation Portable to usługa, o której mogliście do tej pory nie słyszeć. Od listopada zeszłego roku trwają beta testy w Japonii, o wersji amerykańskiej i europejskiej na razie Sony nie wspomina. O co chodzi? O to, żeby grać na PSP w trybie ad-hoc z graczami z całego świata. Handheld zamiast z siecią łączy się za pomocą wi-fi z PlayStation 3 podpiętą kablem do internetu. To rozwiązanie ma wiele wad, ale przynajmniej nie trzeba stawiać serwerów do obsługi gry. Dzięki niemu będąc w domu można bawić się niczym w trybie online. Japońskie PS: Portable współpracuje z Ad Hoc Party. Też tak chcemy.



SAM I Z KUMPLAMI Postać stworzoną w trybie singleplayer można przenieść do rozgrywki multi. To rozwiązanie znane z poprzednich części i jedyne sensowne – gra nie obsługuje trybu sieciowego.

MYTRAN WARS

KOSMICI, DRŻYJCIE PRZED POTĘGĄ LUDZI!

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Deep Silver
- Producent: Stormregion
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

FAX: Komiksowa oprawa, kilka kampanii i nawet kilkadziesiąt godzin, które można wyciągnąć z tej gry, to największe plusy. System turowy dobrze się sprawdza, taktycznie może i nie jest to rewelacja, ale MW naprawdę wciąga. Można również nieźle kombinować z udoskonalaniem jednostek, co także podnosi ocenę końcową. Podobnie jak spora różnorodność miejscówek. Nie jest to czołówka gier na PSP, ale i tak gorąco polecam. 8/10

Dle znacie gier, w których chodzi o to, żeby podbić planetę zamieszkałą przez niewinnych kosmitów? Przeważnie to ludzie muszą bronić Ziemi przed najeźdźcami z kosmosu. W Mytran Wars jest inaczej i właśnie dlatego gra, o której zapewne nigdy nie słyszeliście, jest tak bardzo interesująca. Dlaczego ludzie atakują planetę Pythar? Bo na Ziemi skończyły się surowce. Dlaczego nawet nie podejmują próby dialogu, gdy odkrywają, że planeta jest zamieszkała przez rozumne istoty? Bo megakorporacja, dla której pracują bohaterowie gry, jest zainteresowana tylko zyskiem. To bardzo przyjemna odmiana od ciągłego ratowania świata i walki w imię dobra, sprawiedliwości i miłości. Aż chciało mi się grać, żeby tylko zobaczyć, jak rozwinie się fabuła.

MECHEM W OBCYCH

Gdy Gulash wręczał mi grę do recenzji, pomyślałem, że to bardzo słaby miesiąc, skoro musimy pisać o takich gniotach, o których nikt nie słyszał i nikt ich nigdy nie kupi. Jak to dobrze, że pozory mylą. Mytran Wars to żaden gniot, a bardzo dobra turowa strategia przypominająca Advanced Wars z handheldów Nintendo. Na PSP brakuje takich produkcji, a jeszcze lepsze jest to, że gry nie robili Japończycy, więc nie ma tu zniewieściałych bohaterów, kobiet wyglądających jak nastoletnie uczennice, ani moglesów, Taru Taru i innych dziwolągów. Typowo japońskie są jedynie mechy, których ludzie używają do walki z obcymi.

Zdziwiło mnie to, że przygotowano tylko trzy rodzaje jednostek, co jest bardzo małą liczbą, jak na grę składającą się z trzydziestu podstawowych misji i kilku trybów rozgrywki. Decyzję autorów łatwiej zrozumieć patrząc na możliwości przebudowywania mechów. Naukowcy co chwila opracowują nową broń lub pancerz, powstają lepsze części, na przykład silniejsze nogi, dzięki którym robot może pokonać większą odległość niż standardowo. W sumie jest około dwustu pięćdziesięciu części, więc nawet jeśli są tylko trzy rodzaje mechów, dzięki modyfikacjom można zwiększyć tę liczbę. Tradycyjnie już, przygotowano jednostki słabe, ale szybkie i idealnie nadające się do naprawiania innych, średnie do wszystkiego i niczego oraz potężne, ale powolne kolosy o ogromnej sile ogniowej.

BULLET TIME Walki toczą się w turach, w lewym górnym rogu ekranu widać kolejność ruchów, dzięki czemu wiadomo kogo najpierw atakować. Konsola nie ma szans.

LUDZIE KONTRA ROŚLINY Kwestię designu kosmitów najlepiej przemilczeć. Warto natomiast wspomnieć o kapitalnych, komiksowych wstawkach przerywnikowych. Są świetnie wykonane, nie krzywiłbym się, gdybym zobaczył je w grze któregoś z największych wydawców. Szkoda, że są takie krótkie.

W CZOŁÓWCE DRUGIEJ LIGI

Walki podzielone są na tury, w czasie których każda jednostka może wykonać nawet kilka czynności. Ruch na wskazane pole i atak to nie wszystko, da się jeszcze skorzystać z dodatkowej umiejętności – w zależności od zamontowanych części może to być na przykład naprawa mecha (aktywnego albo innego, stojącego obok). Jest jeszcze opcja przejmowania budynków. Żeby je zdobyć, należy do nich wejść i odczekać aż przeciwnik zakończy turę. Szczególnie miło przejmuje się wieżyczkę, która porazi wroga rakietami. Gorzej, że mech w budynku nie może się bronić i każdy atak stanowi dla niego niebezpieczeństwo (ale da się zamontować mu część chroniącą go w takich sytuacjach).

Każda jednostka może odpowiedzieć ogniem jeden raz podczas tury przeciwnika. Trzeba więc uważać, gdy próbuje się słabszym mechem uszkodzić potężnego wroga – jeśli konsola skontruje, jest duża szansa, że zniszczy napastnika. Z drugiej strony kosmici również muszą na to uważać. Gracz sam decyduje, czy chce odpowiedzieć ogniem, gdy zostanie zaatakowany. Czasami lepiej odpuścić, zachowując strzał na innego przeciwnika.

Misje wydają się proste, ale wielokrotnie musiałem je powtarzać. Wystarczy jeden błąd, atak nieodpowiednim mechem, albo zbyt wczesna naprawa pojazdu, by zadanie z banalnego stało się niemożliwe do wykonania. Na szczęście można w razie potrzeby cofnąć się do poprzednich misji, przejść je kilka razy i zarobić kasę na nowe części oraz jednostki. Nie ma tak, żeby nie dało się wygrać, trzeba tylko zainwestować odpowiednio dużo czasu.

Mytran Wars nie jest pierwszoligowym tytułem, Deep Silver to nie tak znany wydawca, jak Ubi czy EA, więc zrozumiem, jeśli podejdziecie do tej gry nieufnie. Może warto złożyć się z innymi posiadaczami PSP. Ja bawiłem się nieźle, a wielu turowych strategii na konsolce Sony nie znajdziecie. ■■

JEDEN ZA WSZYSTKICH W każdej misji bierze udział co najmniej jeden bohater. Zabawa kończy się, gdy postać zginie. Z drugiej strony oni zawsze są najsilniejsi i dzięki nim zalicza się kolejne zadania.

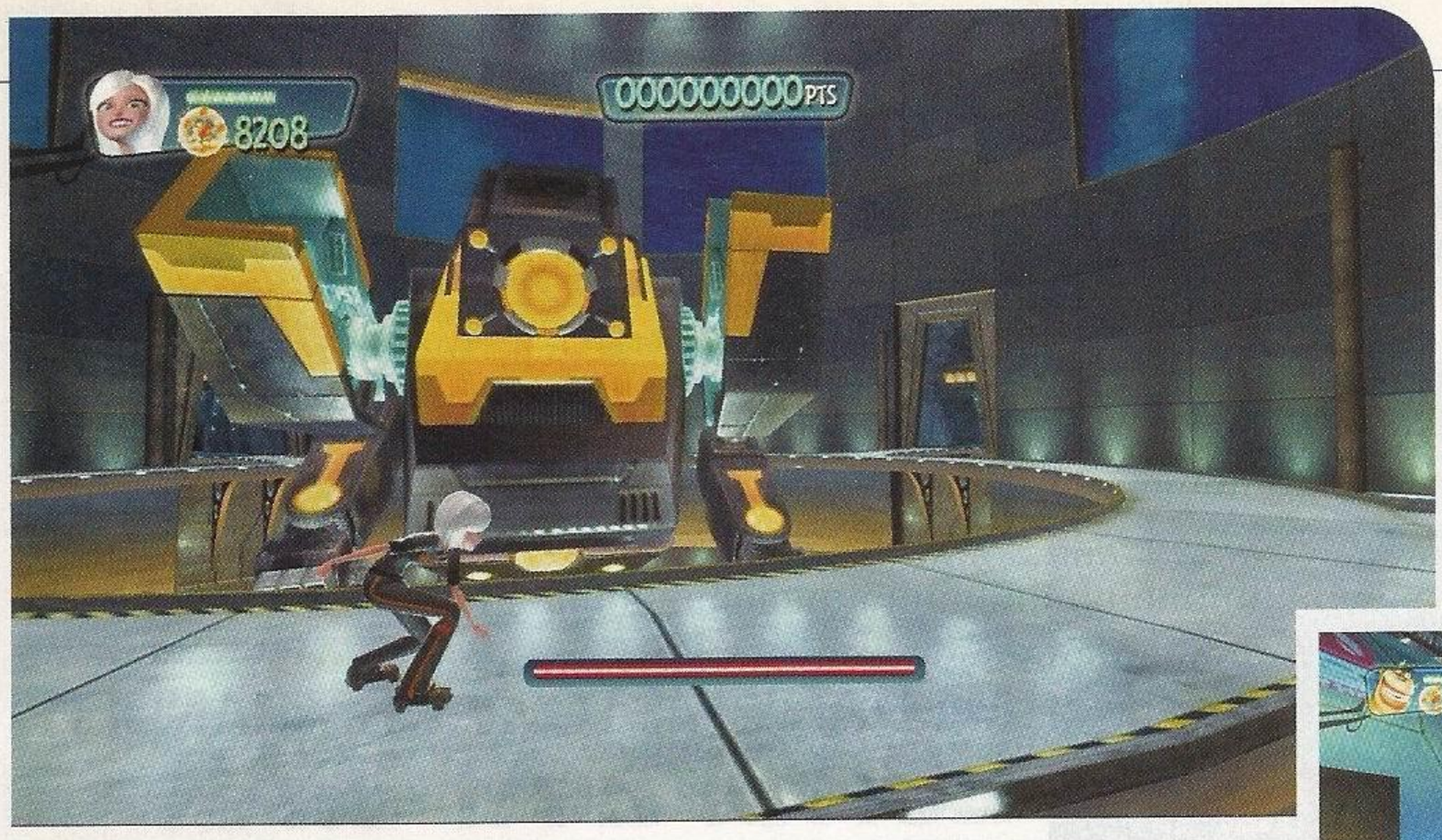
OCENA 7.0/10

+ MODYFIKOWANIE MECHÓW, FABUŁA, SYSTEM ROZGRYWKI
- ZBYT MAŁY BUDŻET, ŻEBY ZROBIĆ Z TEJ GRY HIT

CHCĘ TAKĄ GRĘ OD EA, ALBO ACTIVISION

ZombieDeveloper

Stormregion to węgierska firma, która właściwie już nie istnieje. Wykupiona została w 2007 roku przez 10tacle Studios, które niedawno zwinęło interes. Mytran Wars zbiera bardzo pozytywne recenzje na całym świecie, co być może wpłynie na sprzedaż i doczekamy się kontynuacji. Tylko kto ją zrobi? Życzyłbym sobie kilku typów jednostek więcej, bardziej czytelnych menusów i ikonek, żeby nie trzeba było się domyślać, jaka jest siła broni, albo jakie są słabe strony nowego pancerza. Prosiłbym również o bardziej profesjonalny dubbing, bo tego w Mytran Wars nie da się słuchać.



MONSTERS vs. ALIENS

RECENZJA DLA DOROSŁYCH GRACZY

txt: KAXI

X360 | PS3 | PS2 | Wii

- Wydawca: Activision
- Producent: Beenox
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

GULASH: To fajna platformówka, jakich bez mocnej licencji filmowej już praktycznie się nie robi. Strasznie pozytywnie wypadają bohaterowie, a moim faworytem jest doktor karaluch.
6/10

Żeby była jasność, nie chodzi mi o takich, którzy mogą pochwalić się jedynie kawałkiem plastiku zwanym dowodem osobistym. Mam na myśli tych, którzy doczekali się szczęśliwie potomstwa i chcą je wprowadzić w świat własnego hobby. Oparta na filmie Dreamworks gra idealnie się do tego zadania nadaje. Jest kolorowa, przyjazna, niezbyt skomplikowana, ale oferuje różne rodzaje rozgrywki. A do tego umożliwia rodzicowi bądź starszemu rodzeństwu pomaganie grającemu. Fakt, da się ją skończyć w cztery godziny, ale tyle zajmie to obytym z konsolami osobom, a nie kilkuletnim neofitom. A to właśnie dla nich stworzono ten tytuł.

A LICZBĄ JEGO JEST TRZY

Autorzy w bardzo prosty sposób sprawili, by gracze się szybko nie znudzili i nie odłożyli pada po krótkiej sesji. Otóż akcja śledzi poczynania trójki bohaterów: nadludzko silnej Susan, glutowatego Boba oraz walecznego Brakującego Ogniwa. Epizody z udziałem każdej postaci wymieszano, dzięki czemu co kilkanaście minut ma się okazję posmakować zupełnie innej zabawy.

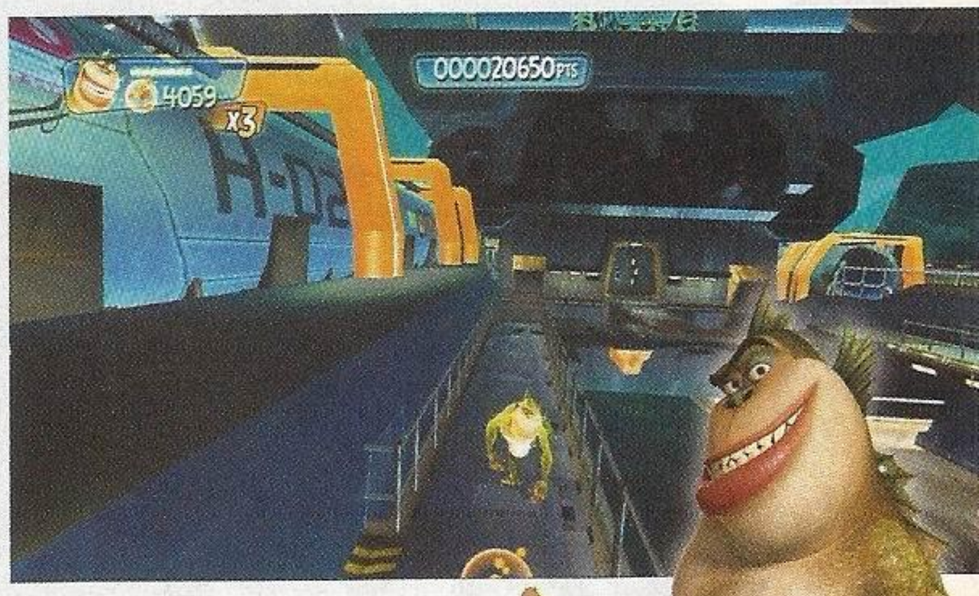
Gigantyczna Susan używa aut jako rolek, więc jej poziomy zazwyczaj polegają na unikaniu pułapek i przeszkód podczas jazdy do celu. Należy skakać nad, bądź uchylać się przed laserami, grindować po ścianach i szynach oraz niszczyć nadjeżdżające roboty. Od czasu do czasu kamera zmieni swe miejsce i pokaże dziewczynę od przodu, uciekającą na przykład przed wielkim mechem, co oczywiście przypomina starego, dobrego Crasha. Dochodzą do tego dość liczne sekwencje QTE, które łączą się ściśle z pojedynkami z bossami, ponieważ to w nich najczęściej występują. Susan wykonuje w nich efektowne akcje niczym Neo w „Matriksie", odbija rakiety i unika razów w ostatniej chwili, przy obowiązkowym zwolnieniu akcji naturalnie. Efektownie to wygląda.

Plansze z udziałem Boba to z kolei typowe labirynty. Galaretowaty gościu potrafi przyklejać się do różnych powierzchni, przeciskać się przez kraty, a także połykać przedmioty i ludzi, co daje mu różnorakie zdolności. Na przykład, żeby pokonać drzwi otwierające się tylko w pobliżu pracownika laboratorium, trzeba sobie takiego na chwilę wchłonąć i przejść bezpiecznie przez wrota. Należy ponadto uważać na dziurkowane powierzchnie, ponieważ można się niechcący przez takowe „przelać", co nie zawsze jest pożądane i może skończyć się zgonem. Sterowanie Bobem wymaga zręczności i chwili zastanowienia, co stanowi moim zdaniem genialny przerywnik dla epizodów Brakującego Ogniwa (w oryginale: The Missing Link). Zielony potwór prze głównie przed siebie, okładając piąchami robociki czy automatyczne działka, a przy okazji zbierając mnóstwo świecidełek (nici DNA w tym przypadku) – platformówkowy standard w ostatnich latach, by wspomnieć chociażby Shrek the Third. Na szczęście wpleciono do zabawy proste mini-gierki oraz zagadki, polegające jednak najczęściej na rozwalaniu przeciwników w odpowiedniej kolejności.

I TAK W KÓŁKO

Wprawdzie wszystkie patenty zawarte w grze już gdzieś widzieliśmy, ale po pierwsze, dla maluchów będą czymś świeżym, po wtóre – wszystkie zostały zebrane w jednym miejscu, a wreszcie po trzecie, ich implementacja to solidna, rzemieślnicza robota. Jedyny problem to fakt, że biorąc pod lupę misje wybranej postaci zauważymy, że są one do siebie bardzo podobne i wprowadzają niewiele (o ile jakiekolwiek) nowych mechanizmów. Gdyby ich nie przemieszano, byłoby naprawdę słabo. Ale tak jest okay, o ile nie chcecie łyknąć całej przygody w jedno posiedzenie.

ZBYTECZNA ROBOTA Z niejasnych do końca powodów producent nie wykorzystał fragmentów filmu, a zamiast tego samodzielnie wyrenderował przerywniki. W rezultacie nie są one tak śliczne, jak być mogły, ale z drugiej strony idealnie wkomponowują się w charakter misji. Coś za coś.



Bardzo dobrym patentem, zapożyczonym prawdopodobnie z Super Mario Galaxy, jest opcja kooperacji, do uruchomienia której wystarczy załączyć dodatkowy kontroler. Zamiast inną postacią, drugi gracz steruje niewielkim działkiem. Strzelając może pomóc usunąć nadmiar przeciwników czy rozwalić skrzynki, którymi nie ma czasu zająć się osoba przy pierwszym padzie. Co więcej, za zdobyte punkty można działo rozbudowywać, zyskując nowe funkcje. Pomysł takiej, jedynie wspomagającej formy współpracy całkiem nowy nie jest, ale tutaj został twórczo rozwinięty. Ojcowie, pomyślcie tylko jakie możliwości spędzania czasu z latoroślami Wam to oferuje!

Jak każda gra na licencji, Monsters vs. Aliens zawiera sporo ujęć z filmu, szkiców i komentarzy, które tylko czekają na odblokowanie i wykupienie za punkty. Szkoda jednak, że właściwie nie ma tutaj nic więcej do roboty. Przydałyby się jakieś mini-gierki, które zatrzymałyby przy konsoli po ukończeniu krótkawej głównej przygody. Mimo to wciąż otrzymujemy wesołą, niebrzydką i – co najważniejsze – dobrą produkcję dla najmłodszych. Idealną na prezent. ■■

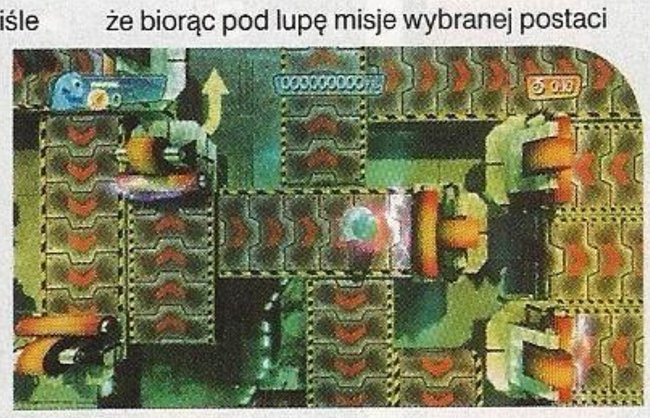
OCENA 6.7/10

➕ PORZĄDNIE WYKONANA, RÓŻNORODNA PLATFORMÓWKA
➖ NUŻĄCA W DUŻYCH DAWKACH, KRÓTKA

DZIECIAKI POWINNY BYĆ ZADOWOLONE

Kłamstewko

Pisząc w głównym tekście o braku mini-gierek, odrobinkę minąłem się z prawdą. Otóż można na takowe trafić, ale są one przeznaczone tylko dla jednego gracza, więc nie do końca się liczą. By się do nich dostać, należy wejść do menu kupowania bonusów, które zaprojektowano na wzór cząsteczki chemicznej z rozgałęziającymi się wiązaniami. Każdy atom to jakiś bonus, aby dotrzeć do dalszych prezentów, należy wykupić poprzedzające. Lub właśnie zdobyć odpowiednio wysoki wynik w mini-gierce, która „broni" dostępu do kilku niespodzianek. O ile same wyzwania nie są specjalnie ciekawe, to warto docenić, jak fajnie rozwiązano taką pierdółkę, jak kupowanie bonusów.



RÓŻNICE Jeśli zastanawiacie się, na jaki sprzęt kupić Monsters vs. Aliens to powiem Wam, że nie robi to większej różnicy. Oczywiście wersja na HD-geny wygląda najlepiej, ale na słabsze konsole też jest OK.

TENCHU
SHADOW ASSASSINS

PSP W KOŃCU DOCZEKAŁO SIĘ SKRADANKI

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Acquire
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

MARCELLUS: Oto jest szansa sprawdzić pierwszą skradankę z prawdziwego zdarzenia, jaka ukazała się na konsolach, w nowej, ulepszonej wersji. Warto, jeżeli nad wartką akcję przekładacie rozkminkę. 7/10

Takiej staroszkolnej, a nie dziwadła w stylu Metal Gear Solid: Portable Ops i przeciętnego Splinter Cell: Essentials. Shadow Assassins to stare dobre Tenchu, tylko bez możliwości szybkiego przemieszczania się i wspinania dzięki lince z hakiem. Oprócz tego wszystko jest na miejscu – chowanie się w ciemnościach, czajenie pod sufitem, czołganie pod stołami, ukrywanie się w zaroślach oraz naturalnie poznawanie zachowania przeciwnika. Początkowe misje są proste, miejsc do ukrycia mnóstwo, więc łatwo podejść do wroga i wykonać na nim hissatsu (ciche zabójstwo). Później trzeba kombinować, jak sprawić, żeby bohater był niewidoczny – a to zgasić świeczki, albo znaleźć schemat poruszania się przeciwnika i zaatakować go wykorzystując moment nieuwagi. Wyostrzone zmysły pozwalają ninjasom określić gdzie w ciemnościach czają się ich wrogowie, w którą stronę patrzą i jak daleko widzą, co ułatwia zadanie pozwalając dokładnie określić jak długo pozostać w ukryciu i kiedy wykonać ruch.

Rikkimaru i Ayame rzucają się do biegu z gracją parowozu, więc jest szansa, że przeciwnik zdąży ich dojrzeć. Gdy to się stanie, ninja automatycznie ucieka do checkpointa, albo rozpoczyna się walka w trybie FPP. Blokowanie ciosów mieczem było trudne na Wii (wymagało nadludzkiego refleksu), ale machanie kontrolerem bawiło. W wersji na PSP nie da się skorzystać z wiilota, a naciskanie przycisków to żadna zabawa. Gra była tworzona z myślą o konsoli Nintendo, nawet ciche zabójstwa wykonywało się odpowiednim machnięciem, a teraz trzeba tylko pociągnąć analogowego grzybka, co nie jest aż takie fajne.

Przeciwnicy to skradankowi oldskulowcy – są tępi, szybko zapominają, że przed chwilą o mały włos nie zabił ich ninja i wracają do swoich zajęć – stania w miejscu albo chodzenia w tę i z powrotem. Może dlatego zrezygnowano z linki z hakiem, bo gdyby dało się jeszcze biegać po dachach i szybko przemieszczać, konsola nie miałaby żadnych szans w starciu nawet ze średnio ogarniętym graczem.

Jeśli lubicie spokojną rozgrywkę, długie momenty siedzenia w bezruchu i wyczekiwania na właściwy moment do ataku, Tenchu może przypaść Wam do gustu. Rewelacji nie ma, ale da się pograć. Tyle, że na Wii to łakomy kąsek dla graczy, bo tam większość tytułów jest dla casuali, a na PSP dobrych tytułów nie brakuje, więc jeśli chodzi o ocenę nie ma mowy o taryfie ulgowej. ■■

OCENA **6.5/10**

+ SKRADANIE W STARYM STYLU WCIĄŻ MOŻE BAWIĆ
- NIE TAK FAJNY BEZ WIILOTA I LINKI Z HAKIEM. SI? JAKIE SI?

DOBRA SKRADANKA, NIEZŁA GRA

MILITARY HISTORY COMMANDER
EUROPE AT WAR

PECETOWA STRATEGIA NA PSP? ALEŻ PROSZĘ BARDZO

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Slitherine
- Producent: Slitherine
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

FAX: Tytuł tej gry z miejsca mnie odrzucił, bo wszyscy wiemy, jak słabo prezentują się strategie na PSP. Czas rzeczywisty nie sprawdza się w przypadku tylko jednej gałki, ale Europe at War stawia na system turowy, co z miejsca zachęca do gry. Niestety oprawa graficzna nie zachwyca. Nic nie mam do prostoty i estetyki, ale projekty są słabe, bezpłciowe i po dwóch godzinach nie można już patrzeć na brzydkie ikonki i kiepskie mapki. Tematyka II Wojny Światowej sprawdza się na komputerach, ale nie na PSP. Ekran nie pomieści wszystkich danych, które trzeba ogarnąć, by faktycznie cieszyć się taktyką. 5/10

Znacie ekipę Slitherine Software? Ja też nie, ale okazuje się, że to jedna z firm podobno współpracujących z Nibris. Wiecie, z twórcami Sadness na Wii, o którym słyszymy od czterech lat, a wciąż nie widzieliśmy choćby jednego screena z gry. Zobaczmy, kto miał ochotę zbratać się z żartownisiami z Krakowa.

Slitherine specjalizują się w pecetowych strategiach, w których gracze biorą udział w historycznych bataliach, często na polu bitwy podzielonym na heksy, a rozgrywka toczy się w turach. Takie właśnie jest Europe at War. Przypomniały mi się czasy, gdy jako młokos podglądałem jak brat podbija Europę wojskami Trzeciej Rzeszy w Panzer General. Niestety Commander nie jest aż tak dobry, jak kultowy PG, choć przykuł mnie do handhelda Sony na kilkanaście godzin. Gra trafiła na PSP (również na DSa). Kampanie są koszmarnie długie, cały dzień bezskutecznie próbowałem podbić Europę! Rozgrywka toczy się w ślamazarnym tempie, dłuższą chwilę trwa zanim konsola zakończy swój ruch. Wszystko to przeczy idei szybkiego przenośnego grania, ale na długą podróż Commander nadaje się idealnie.

Standardowo można opowiedzieć się po stronie wojsk Osi albo Aliantów oraz ustawić handicap. Prócz podbijania kolejnych krajów należy rozwijać technologię wskazując nad czym powinni pracować naukowcy. Największy problem gry polega na bardzo oszczędnym tutorialu. Ikonki nie są podpisane, przez wiele godzin próbowałem rozgryźć system i dowiedzieć się do czego służą poszczególne opcje. Jestem leniwy i nie chce mi się zaglądać do instrukcji, zwłaszcza w czasach, gdy każda, nawet najprostsza gra tłumaczy mi jak się nią bawić. Znacznie bardziej irytujący jest jednak brak opcji cofnięcia ruchu oraz konieczność atakowania wroga od razu po zbliżeniu się do niego (inaczej traci się tę szansę). Za każdą drobną pomyłkę płaci się tutaj zbyt wysoką cenę.

Zabrakło mi kilku elementów z Panzera, choćby konieczności uzupełniania paliwa. Żołnierze mogliby zdobywać doświadczenie, a zgrupowanie różnych typów jednostek powinno ułatwiać obronę (na przykład działa przeciwlotnicze reagowałyby, gdy przeciwnik spróbowałby zbombardować czołgi). Do perfekcji jeszcze sporo brakuje, ale pokażcie mi drugą taką grę na PSP. Ja zaliczyłem przy niej miły powrót do korzeni i na chwilę oderwałem się od konsolowego szaleństwa. Na szczęście już wróciłem. ■■

OCENA **6.0/10**

+ SOLIDNA DAWKA STRATEGII NA HANDHELDZIE. WCIĄGA!
- TUTORIAL, NIECZYTELNE MENU, MAŁO UROZMAICONY SYSTEM ROZGRYWKI

TYLKO NA DŁUGĄ PODRÓŻ

BONUSY Producent jak zwykle pamięta o fanach i dostarcza olbrzymi pakiet figurek, obrazków, czy utworów muzycznych, które trzeba oczywiście wykupić. Pieniądze zgarniamy we wszystkich trybach, a odblokowanie wszystkiego zajmie długie godziny.

DŁUGA DROGA W Naruto Shippuden zabrakło mi rozwiązań z Ultimate Ninja Storm, ale przypomniałem sobie, że najpierw powstała kolejna gra na PS2, a dopiero później pozycja na PS3. Do Europy dotarła jednak później, ale cieszmy się, że w ogóle.

ULTIMATE NINJA 4 NARUTO SHIPPUDEN

txt: FAX

PLAYSTATION 2

- Wydawca: NamcoBandai
- Producent: Cyberconnect
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: maj
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Kiedyś zrobię Faxowi numer i obejrzę to przeklęte anime, a następnie zagnę go wiedzą. Tymczasem pozostaję wierny zasadzie, że jak się nie ma takich gier na PS2, jakie się lubi, to nie kupuje się byle czego, tylko zbiera kasę na nextgena. Nowy wygląd postaci nie przekonuje mnie do Naruto. To wciąż ta sama gra. 6/10

NARUTO NADAL NAJLEPSZY NA PLAYSTATION 2

Recenzje na PlayStation 2 pojawiają się już tak rzadko, że najlepsza gra z Naruto może liczyć tylko na jedną stronę, co i tak mnie cieszy. Po testach całkiem niezłych produkcji na konsole nowej generacji, przyszedł czas na powrót do domu, w którym czekają same nowości.

PŁYTKA WYPEŁNIONA PO BRZEGI

Główną atrakcją Ultimate Ninja 4 jest Free Battle, a więc starcia na wielopoziomowych arenach w 2D. Tutaj naprawdę sporo się zmieniło wraz z dodaniem podtytułu Shippuden. Minęło kilka lat, bohaterowie dorośli, poznali nowe techniki i tym samym w końcu dostajemy nową grę, a nie odgrzewany Ramen. Producent podkręcił dynamikę starć i skrócił filmiki przedstawiające Jutsu, więc rozgrywka jest nieprawdopodobnie szybka i spektakularna (Rock Lee czasami w ogóle znika z ekranu). System walki nadal opiera się na jednym przycisku odpowiedzialnym za ciosy, do tego dochodzą techniki ninja, przedmioty, bronie i niewiarygodne wręcz uniki oraz akrobacje. Wszystko w myśl zasady, że łatwo w to grać, ale trudno opanować na mistrzowskim poziomie. Kolejna nowość to ogromny pakiet postaci, na czele z organizacją Akatsuki (na ich pełny skład poczekamy pewnie do piątej części), oraz mniej popularnymi bohaterami, jak śliczną Kurenai czy byłą podopieczną Orochimaru, czyli Anko, której ostateczna technika to Twin Snake Sacrifice Jutsu, co na pewno docenią fani. Wielką niespodzianką są także młodsze wersje bohaterów, można więc ustawić starcie dziecięcego i dorosłego Sasuke. W sumie kilkadziesiąt postaci i kilkanaście aren to zawartość godna pochwały. Tym bardziej, że bardziej zróżnicowano style walki i np. Tenten w zależności od naciśniętego kierunku na padzie korzysta z innych broni, a Byakugan, który odpala Neji, daje mu faktycznie dłuższe kombinacje. Podsumowując, jako gra walki Naruto Shippuden rządzi i dzieli na poczciwej PlayStation 2.

BRZYDKIE, NUDNE, NIEPOTRZEBNE

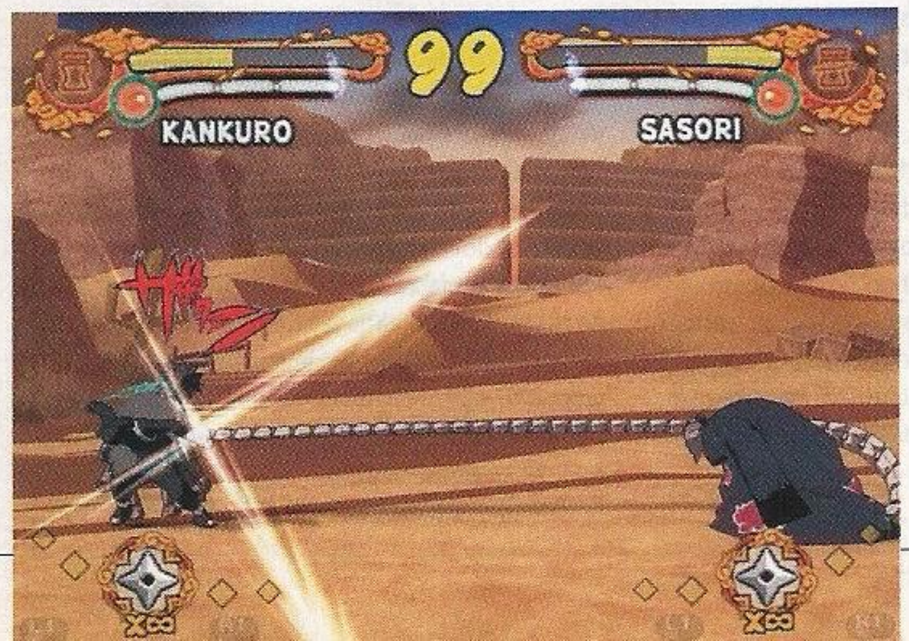
Master Mode to tryb przygodowy, który pojawiał się w poprzednich częściach, ale tym razem przeszedł spore zmiany. Poruszamy się w nim po mapkach w 3D, a walka przypomina rozwiązania znane z Dynasty Warriors. Nie ma tu klasycznych pojedynków, bo dodano starcia z całymi grupami przeciwników. Inny jest również system walki, który sprowadza się do kombinacji kółka z kółkiem i wyczekiwania na QTE, po którym możemy wypłacić efektowną serię. Jednak ten pomysł kompletnie się nie sprawdza, a przy starciach można usnąć z nudów. Nieco lepiej wypada sama eksploracja, stawiająca na elementy platformowe. Naruto z czasem uczy się nowych zdolności (np. potrójny skok przy pomocy klonów), które umożliwiają mu dotarcie w niedostępne wcześniej miejsca. Niestety producent i tutaj zalicza wpadkę, bo często mamy za niski poziom doświadczenia i przykładowo nasz Rasengan nie może rozbić bariery. Trzeba więc skopać kilka dodatkowych tyłków i nabijać umiejętności, co niszczy całą przyjemność z rozgrywki. Nie zachwyca też fabuła, bo autorzy przygotowali również własne historie, których akcja rozgrywa się w czasach kilkuletniego treningu, za który odpowiadał Jiraya. Natomiast miłą niespodzianką jest Hero Mode zawierający scenki i walki z poprzednich części serii, więc można przeżyć całą fabułę od początku. Niestety kolejne rozdziały możemy odblokować tylko po zdobyciu specjalnych przedmiotów w koszmarnym Master Mode.

DLA FANÓW I NIE TYLKO

Grafika jest nierówna, bo tryb przygodowy jest tak paskudny, że odechciewa się grać, ale Free Battle ma naprawdę prześliczne, zachwycające areny. Wreszcie dodano do nich kilka nowych poziomów, a stare lekko przemodelowano, więc jeżeli graliście w poprzednie części, przygotujcie się na sporo nowości. Równie dobrze wykonano samych bohaterów, a ich techniki i animacje ciosów nadal mogą się podobać. Głosy są japońskie, muzyka znana i lubiana, więc jako fan byłem zachwycony. Niestety, za Master Mode obniżam ocenę. Szkoda, bo byłoby ponad osiem. ■■

Ramka...

...jak zwykle przeznaczona jest dla osób nowych w temacie. I dla Miela. Naruto dorósł i przestał się wydzierać, a pakiet postaci i aren jest olbrzymi, więc warto spróbować polubić się z Ultimate Ninja. Walki są efektowne, a prosty system można opanować w kilka minut. Każda postać ma unikalny styl i techniki, więc na nudę nie można narzekać, a skoro Dragon Ball prawdopodobnie nie pojawi się już na PS2, będzie to świetna zabawka dla dzieciaków. Tym bardziej, że grafika podczas pojedynków naprawdę daje radę. Jedynie Master Mode rozczarowuje i odrzuca od telewizora, a nie można go odpuścić, jeżeli chcemy wszystko odblokować.



KOLOROWO I SYMPATYCZNIE Nie brakuje charakterystycznych dla serii ataków i efektów specjalnych; fani z pewnością docenią wysiłki autorów z Cyberconnect2.

OCENA 7.9/10

+ ZMIANY, NOWOŚCI, DODATKI
- TRAGICZNY TRYB PRZYGODOWY

LEPSZEJ BIJATYKI NA PS2 JUŻ RACZEJ NIE BĘDZIE

HENRY HATSWORTH IN THE PUZZLE ADVENTURE

WIELKA NIESPODZIANKA HENRYKA

txt: GONZO

NDS

- Wydawca: EA
- Producent: EA Tiburon
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

KAXI: Mieliśmy już połączenie gry logicznej, łamigłówek i klasycznej przygodówki w Laytonie, więc nic nie stoi na przeszkodzie, by wymieszać ze sobą platformówkę i puzzle. Wyszło to zgrabnie, z pewnością oryginalnie, a do tego przyprawiono grę szczyptą humoru. Szkoda tylko, że brakuje jej rozmachu (i budżetu) Laytona, którego z tego miejsca polecam w pierwszej kolejności. 7/10

Nie wszystkie świetne gry mają dobrą promocję, ale Henry Hatsworth nie miał jej wcale, co budzi mój sprzeciw, bo EA wydało kolejny świeży tytuł i nikt o nim nie usłyszy, poza czytelnikami NEO plus oczywiście. Unikalne połączenie pełnowartościowej platformówki z grą logiczną robi użytek z obu ekraników kieszonsolki i wciąga na kilka godzin.

Henry to pocieszny staruszek, który stara się odnaleźć elementy Garnituru Dżentelmena przemierzając bajecznie kolorowe krainy. Część platformowa czerpie z Mario pełnymi garściami, ale dodaje sporo od siebie – ataki dziadka można łączyć w kilka rodzajów kombosów, a po chwili treningu da się stosować połączenia juggli. Niegłupie to i sprawnie wykonane, bo Henry płynnie reaguje na komendy i choć o time-frame'ach nie ma mowy, to widać różnicę między osobą wprawną a początkującym.

Jakby tego było mało, po kilkunastu udanych pojedynkach z chodzącymi bądź latającymi blobami, Henryk potrafi zmienić się w zwinnego mecha! Rozwalający jest fakt, że robi to po wypiciu zwyczajowej angielskiej herbatki. Robot jest naturalnie dużo silniejszy, a jego późniejsze ataki polegają po prostu na wysłaniu pięści do przeciwników po jednej stronie ekranu, by całym sobą zająć się koleżkami wyłaniającymi się z drugiej flanki. Jednak twist rozgrywki dotyczy dolnego ekraniku, na którym lądują pokonani oponenci zaklęci w kwadratowych klockach. Po wciśnięciu X akcja pauzuje i aktywuje się gra wzorowana na Bejeweled, w której należy ułożyć rząd lub kolumnę z co najmniej trzech identycznych elementów. Dodatkowo jedynie w ten sposób ostatecznie eliminuje się pokonane wcześniej potworki, a także zdobywa przedmioty. Co jeśli nie sprzątniemy klockowatego stwora? Wróci na górny ekran utrudniając przechodzenie elementów zręcznościowych. Później pojawiają się rozmaite bonusy, można zbierać przedmioty, a jeśli uda się pokonać kilka potworków jednocześnie, na dole pojawi się olbrzymi klocek do usunięcia. Prostota tego zagrania jest porównywalna z just-framem z bijatykach, ale jeśli się uda, porcja zdrowego śmiechu gwarantowana.

Zabawa wciąga niemiłosiernie, jednak po kilku etapach robi się nieco monotonna i sytuacji nie ratują nawet kolejne wersje kroczących blobów. Etapy stają się dłuższe, a dodatkowe umiejętności dziadka pojawiają się zdecydowania za rzadko. Między planszami można dokupić sobie różne pomocne przedmioty, ale zdecydowaną większość gry przeszedłem bez ich pomocy. Historię poprowadzono z jajem, metroseksualny Lance Banson to maestria designu i na pojedynki z nim zawsze czekałem. Henry Hatsworth to bardzo kolorowa i przejrzysta gra, a muzyczny motyw przewodni filmu „Frantic" rozwalił mnie na łopatki. Nie myślałem, że kiedyś usłyszę go w grze video. Godna polecenia. Po dwakroć. ■■

EA ZGOTOWAŁO NIE LADA NIESPODZIANKĘ czerpiąc z Mario i popularności Puzzle Quest.

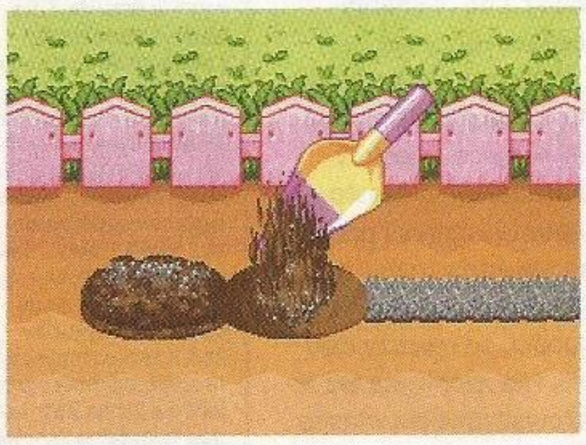
OCENA **8.5/10**

\+ RYSUNKOWY SLASHER Z DZIADKIEM-MECHEM W ROLI GŁÓWNEJ
\- ZBYT DŁUGIE POZIOMY, STAJE SIĘ POWTARZALNA

OD JEDNEJ DOBREJ GRY, LEPSZE SĄ DWIE ŚWIETNE

GARDENING MAMA

▶ NDS // Majesco



Autorzy najbardziej popularnej serii o gotowaniu postanowili nieco odświeżyć tematykę i proponują zabawienie się w ogrodnika. Zabawa pozostała taka sama, tylko tym razem stylusem pielimy, podlewamy, kopiemy i wykonujemy masę innych czynności, które w rzeczywistości sprawiają nie lada kłopot. Jeśli ktoś nie łyknął Cooking Mama, to i tutaj nie znajdzie nic dla siebie. Zmieniło się w zasadzie tylko otoczenie, ciągle chodzi o wykonywania podobnych czynności na czas, a innym razem liczy się precyzja. Gra pozostała kolorowa i czytelna nawet dla najmłodszych – może jest to rozwiązanie dla małych dziewczynek, które chciałyby pomóc mamusi w ogrodzie, a rodzice wolą, żeby pograły niż pałętały im się pod nogami. W trakcie gry odblokowują się kolejne kwiatki i fragmenty ogrodu, ale nie zmienia to faktu, że to nie jest tytuł przeznaczony dla graczy. Co prawda pojawiają się oceny za skuteczność, ale rozgrywka jest dziecinnie prosta i każdy, kto nigdy nie trzymał konsoli w ręku, momentalnie sobie z nią poradzi. Dla mnie zawsze Mama wyglądała na dziewczynę zrytą tabletkami o niejasnym składzie chemicznym, a jej entuzjazm ogrodowy tylko te przypuszczenia poprawił. Grać tylko za karę. ■■ **Gonzo**

4.0/10

LIFESIGNS: HOSPITAL AFFAIRS

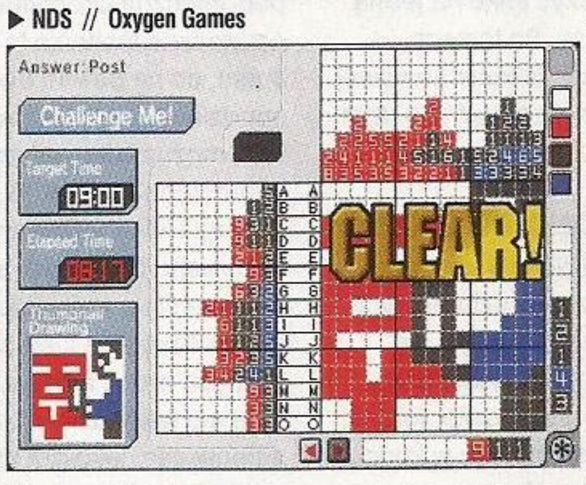
▶ NDS // JoWood

Czy to jeszcze gra? W Lifesigns jest więcej tekstu niż w niejednej opasłej lekturze szkolnej i uwierzcie na słowo, ale czytanie „Nad Niemnem" bywa ciekawsze niż przebijanie się przez przygnębiająco tendencyjne dialogi w grze. Fajnie, że poczucie przebywania w szpitalu jest bardziej sugestywne od Trauma Center, ale co z tego, skoro z ekranów DSa zwyczajnie wieje nudą. Schemat rozgrywki jest jeden – najpierw trzeba oczywiście porozmawiać z napotkanymi postaciami, potem przychodzi czas na odtwórcze i prymitywne mini-gierki. Czasem od nich zależy, czy zakończenie pojedynczej przygody będzie szczęśliwe, czy okaże się totalną klapą, więc warto się starać. Diagnoza to także nic porywającego, ale przynajmniej zbliża do właściwej operacji, która niestety niczym nie zaskakuje. W Trauma Center trzeba samemu wybierać spośród dostępnych środków i narzędzi, tutaj gra podsuwa konkretne rozwiązania pod nos, a tym samym likwiduje jakiekolwiek pozory wyzwania. Bohaterowie nie wzbudzają więcej empatii, niż żebracy w okolicach polskich dworców, a odpuszczenie Lifesigns może być nawet traktowane jako dobry uczynek. To nieudany tytuł, na który nikt nie czekał. Jak widać słusznie. ■■ **Gonzo**

3.0/10

CHALLENGE ME BRAIN PUZZLES

▶ NDS // Oxygen Games



Sukces Brain Training sprawił, że na kieszonsolce Nintendo w zastraszających ilościach pojawiają się gry logiczne. Czasem kreatywnie starają się dogonić pierwowzór, jednak w większości przypadków to popłuczyny niewarte uwagi. Toporność Challenge Me: Brain Puzzles z miejsca kwalifikuje tytuł do niechlubnej drugiej kategorii. Gra jest zbiorem uboższych wersji Picross i sudoku, więc siłą rzeczy może zainteresować jedynie graczy, którzy długo nie mieli dostępu do internetu czy prasy o grach video. W dodatku tytuł nie wybacza nawet najdrobniejszych błędów, a sam wymaga wiele, więc czemu miałbym postąpić inaczej w recenzji? Na całej linii zawodzi sterowanie stylusem – podobnie jak w Puzzle Quest: Galactrix, konsolka nie zawsze poprawnie wyłapuje nasze intencje. Zdecydowanie częściej nadinterpretuje, co kończy się gorszymi wynikami na koniec każdego zadania. Menu sprawia wrażenie jakby było zoptymalizowane pod Commodore 64, co budziło na przemian mój sentyment i politowanie. Mózg za bardzo nie wysili się przy grze od Oxygen, a nerwy zdecydowanie lepiej oszczędzić na inne okazje. Jest dużo o wiele lepszych gier logicznych, handheldy to ich królestwo. ■■ **Gonzo**

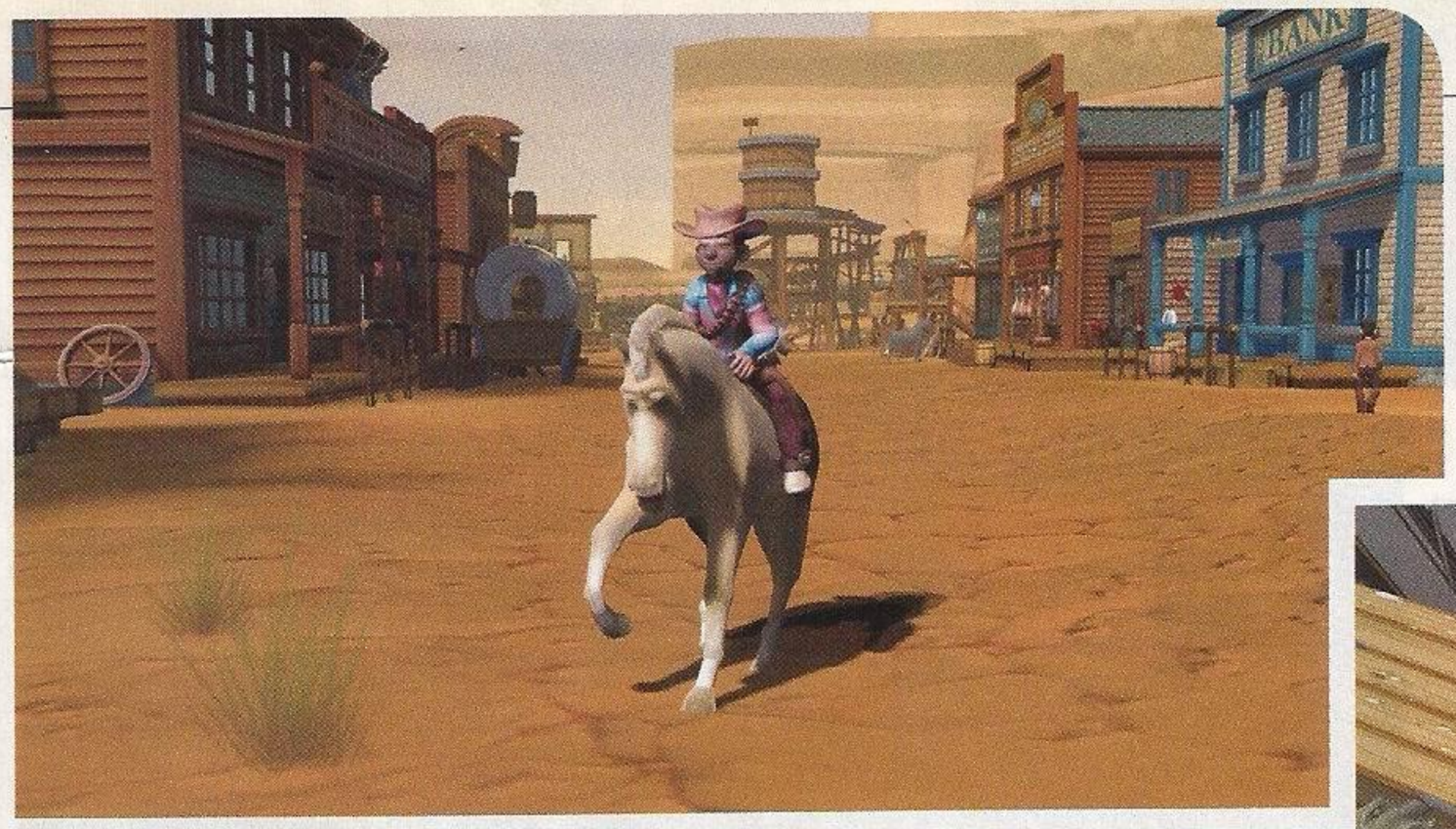
2.0/10

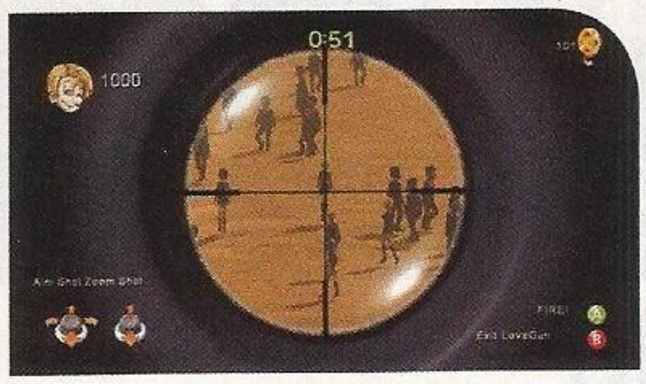
BABYSITTING MANIA

▶ NDS // Majesco

Koszmar każdego samca alfa – zostać sam na sam z niemowlakiem. Dzieci są nieobliczalne, ale w Babysitting Mania nie ma problemu, by zająć się dzieckiem, a jednocześnie urządzić imprezę. Wprawdzie sto etapów robi wrażenie na pierwszy rzut oka, ale większość z nich to prostackie zadania na czas. Gracz ciągle musi zerkać na zegarek, bo na górnym ekranie pokazana jest godzina, o której trzeba położyć malucha spać albo do domu wracają rodzice. Dolny ekranik pokazuje właściwą akcję, czyli dom wyglądający równie mało imponująco, jak w pierwszej części Simsów. Gra mogła spełnić niewygórowane oczekiwania, ale poległa, nawet jeśli uznamy, że jest przeznaczona dla małych dziewczynek. Boję się, że betonowy design i utrudniające zabawę sterowanie na długo może zrazić dzieciaki do grania na DSie. Nie jestem pewien, czy wirtualne zmienianie pieluchy w Babysitting Mania daje więcej przyjemności niż bawienie się lalkami. Może dowiem się w innym życiu. Generalnie nie warto sobie zawracać tą grą głowy, chyba że macie na oku jakąś wyjątkowo złośliwą kuzynkę i zechcecie zrobić jej na złość. W takim wypadku wybór tytułu od Gogii Games będzie strzałem w dziesiątkę. Tylko zastanówcie się nad tym, że kiedyś może się to zemścić. ■■ **Gonzo**

1.0/10





SNAJPER Larry Loveage musi wykonać mnóstwo głupich misji zanim dobrnie do końca swej przygody. Ale pewnie nigdy to nie nastąpi, bo komu by się chciało grać w tego crapa?

LEISURE SUIT LARRY BOX OFFICE BUST

CYCKI, MELONY, BALONY, BUFORY...

txt: MARCELLUS

PS3 | XBOX 360

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Team17
- Liczba graczy: 1
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■□□□□□□□□
DŹWIĘK ■■□□□□□□□□
MIÓD ■□□□□□□□□□
DESIGN ■□□□□□□□□□

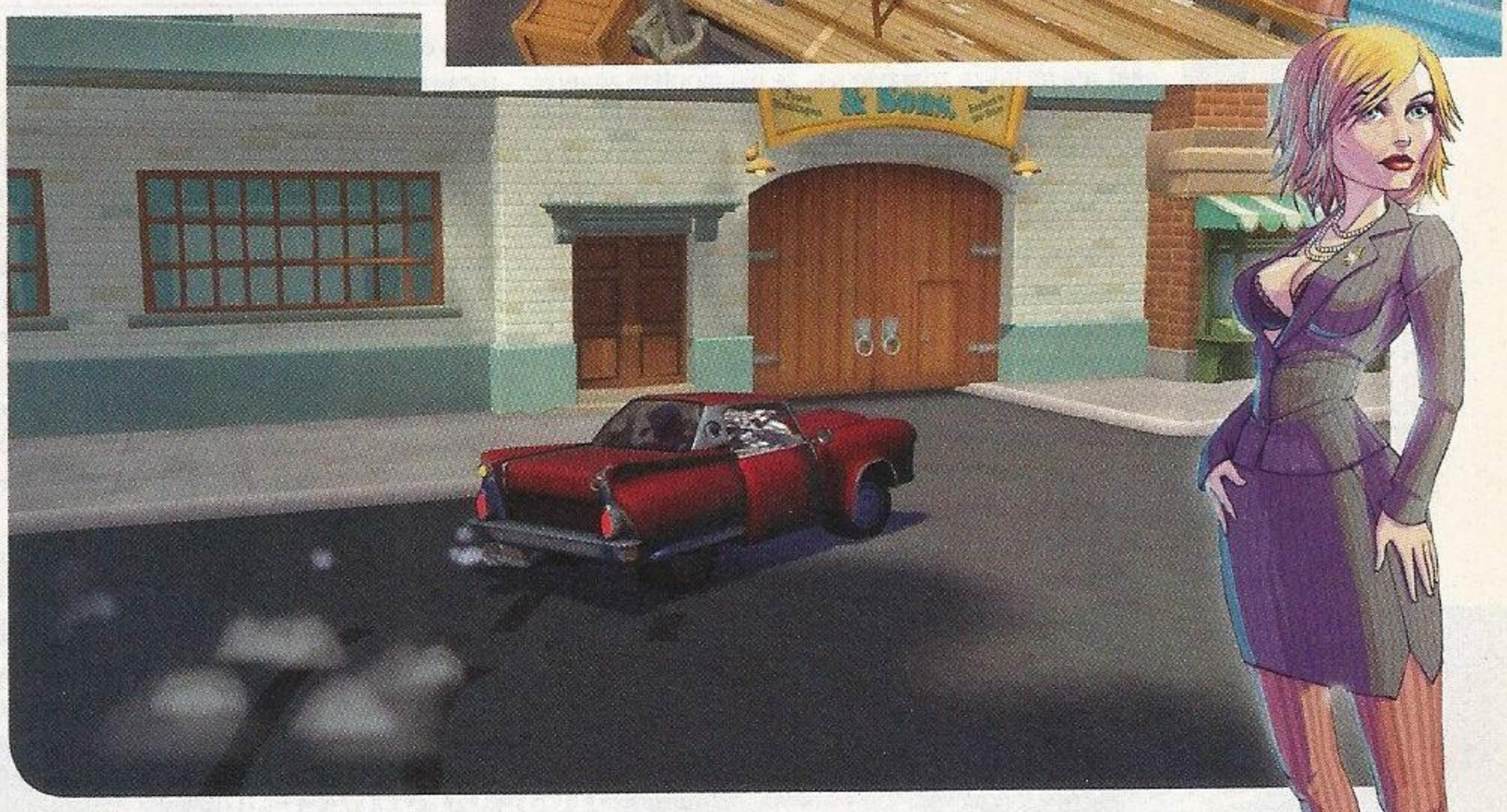
GONZO: Myślałem, że seria szurała brzuchem po dnie przy premierze Magna Cum Laude, ale Box Office Bust skutecznie wyprowadziło mnie z błędu. Już w kwietniu pojawia się faworyt wyścigu o najbardziej skaszanioną grę roku. Stworzenie tak niegrywalnego gniota to też nie lada umiejętność i nie wyobrażam sobie, by ktokolwiek poza grupą kilkunastoletnich emo-onanistów zainteresował się „przygodami" kuzyna oryginalnego Larry'ego. Mam nadzieję, że Al Lowe na emeryturze nie gra na konsolach, bo przy Box Office Bust może się popłakać. Bynajmniej nie ze szczęścia. 1/10

Właśnie to obiecują, w dużej ilości i jeszcze większym rozmiarze, wszystkie gry z serii Leisure Suit Larry. I dostarczają, ale lepiej nie pytajcie o jakość implantów, które są metaforą dla zawartości tudzież treści tych gier. I o ile Magna Cum Laude jeszcze się od biedy broniło zdobywając olśniewające 5.5/10 w Neo Plus numer 69 (tu powinien pojawić się jakiś żart na odpowiednio niskim poziomie), tak Box Office Bust jest grą tragiczną.

BOX OFFICE FLOP

W kolejnej części tej serii żegnamy Larry'ego Laffera, a witamy Larry'ego Loveage'a. Stary protagonista jest stryjem nowego i pojawia się jako jedna z ważniejszych postaci drugoplanowych – stary oblech jest właścicielem wytwórni filmowej, a „nowy" Larry jego kuzynem czy innym bratankiem. Młodym, bezbarwnym, wkurzającym typkiem, na którego poleciałaby tylko stereotypowa blondynka lub ślepa. I wszystko się zgadza, bo takie są właśnie dwie pierwsze „ofiary" zalotów młodzika. Aha, jest tu także fabuła – młody zostaje zatrudniony w wytwórni wuja, żeby odkryć „kreta" spiskującego z konkurencją w celu przeprowadzenia wrogiego przejęcia firmy. Ale to kompletnie nieistotne, bo historyjka jest nudna, głupia i nie miałem ochoty jej poznawać. Tym bardziej, że wymagało to grania.

Box Office Bust podążyło z duchem czasu i stało się swego rodzaju „sandboxem". Otwarty jest cały teren wytwórni, a z czasem pojawiają się także nowe lokacje, które śnią się Larry'emu zainspirowanemu najwyraźniej filmami, które w niej powstają. Westernem, wersją Titanica czy horrorem parodiującym Draculę w wersji Coppoli. Na początku zadania są standardowe dla sandboxów – przynieś, zanieś, pozamiataj. Wytwórnia nie jest duża, ale specjalnie poumieszczano blokady (barierki i inne parawany), które spowalniają przemieszczanie się pomiędzy lokacjami w meleksach i trzeba jeździć naokoło. Szybko też trafiają się zadanie z lekka platformowe – trzeba pozbierać rozrzucone po okolicy strony scenariusza. Potem dochodzi beznadziejne mordobicie oraz równie fatalne strzelanie do kowbojów, a dalej to już nie wiem co jeszcze, bo z obrzydzeniem wyłączyłem tego potworka. Powodów miałem aż nadto.



CENZURA!

Gra jest dla „prawie" dorosłych z jednego tylko powodu – języka. Ciągłe przekleństwa, masa pseudozabawnych nawiązań do stosunków płciowych, narządów, masturbacji czy też rozmaitych dewiacji. Naprawdę rzadko trafia się śmieszny tekst, za to potok tego rynsztokowego humoru nie ustaje ani na chwilę. Ale miały być przecież melony... No i są, jak ktoś chce sobie popatrzeć na rysunkowe panienki w bikini to proszę, jest tu ich pod dostatkiem. Ale czy ma to coś wspólnego z seksem? No nie bardzo. A jak na dokładkę spojrzy się na modele tych „pięknych" laseczek, to nachodzi chęć wyłączenia telewizora. Ciężko to opisać, ale coś, co miało dużo sugerować, sugeruje co najwyżej, że programiści i graficy nigdy nie widzieli kobiety. Ani w ogóle za dużo nie widzieli.

Na pierwszy rzut oka gra prezentuje się dość sympatycznie i kolorowo. Ale potem okazuje się, że ciągle coś chrupie i się dorysowuje, kamera działa beznadziejnie, zwłaszcza w sekcjach platformowych, więc łatwo spaść w przepaść. Rozdziału o kolizjach i przenikaniu obiektów, w ogóle nie było w manualach twórców gry – podczas scenek przerywnikowych kręcące się w okolicy postacie potrafią przejść przez bohatera lub jego rozmówcę, a podczas jazdy na koniu w westernie na jakieś pięć minut zawisłem nad przeszkodą, którą miałem przeskoczyć, więc miałem okazję obejrzeć konika przebierającego nogami w powietrzu. Fizyka jest koszmarna, jazda meleksami i na koniu fatalna, chodzenie i bieganie nie lepsze, animacja postaci żałosna, a skoki to już w ogóle dno i trzy metry mułu.

BoB to jedna z najgorszych, najnudniejszych i najbardziej bezsensownych gier z jakimi miałem nieprzyjemność się spotkać. Odstręczający bohater i takaż fabuła, fatalna mechanika i ogólny brak pomysłu na dowolnie wskazany element gry, a wykonanie całości jest żenujące. Gra się z bólem, z ulgą wyłącza. ■■

BOOBS! Jeżeli ktoś kupił tę grę dlatego, że są w niej laski i cycki, to powinien udać się do specjalisty.

OCENA 2.0/10

➕ NIC, ABSOLUTNIE NIC
➖ WSZYSTKO, ABSOLUTNIE WSZYSTKO

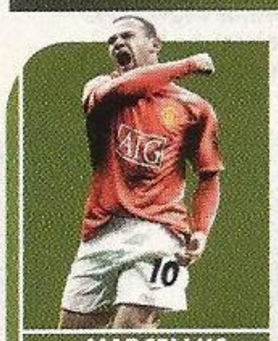
ZROBIONY W BALONY

(never) get laid

Podrywanie laseczek polega na, po pierwsze, sprawdzeniu tożsamości ofiary na tablicy „pracownik miesiąca", po drugie – na znalezieniu jej, po trzecie – przyniesieniu jej czegoś, a po czwarte – na skutecznej nawijce. Nawijka to oczywiście wybieranie jednego z czterech możliwych tekstów do rzucenia w danej sytuacji. Przegrać nie można – jeżeli tekst nie przypadł laluni do gustu, jedyną karą jest wysłuchanie jakiegoś zgryźliwego przytyku i już można spróbować czegoś innego. I tak do skutku, bo krótkie nazwy tekstów do wyboru raczej niewiele mówią o tym, co Larry powie. A może na przykład pierdnąć ustami. Ha-ha-hah-nah. Aha, dwóm z biuściastych brzydactw zaludniających świat Box Office Bust użyczyły głosu prawdziwe seksbomby – Carmen Electra i Shannon Elizabeth. Ale lepiej je oglądać niż ich słuchać.

FIFA 09 ULTIMATE TEAM

POSZUKIWANY TRENER Z POKEROWĄ TWARZĄ



txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3 // DLC

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Wszyscy robią DLC, to my też – pomyślało EA i zabrało się do pracy. Co jednak wymyślić w grze piłkarskiej, żeby to miało ręce i nogi? Nowe stadiony, piłki, zespoły...? Nie, to żenada. Powstała więc całkiem fajna hybryda karcianki z futbolem. Może się podobać i na pewno jest grywalna, choć zabugowana. Z drugiej strony nie jest to nic niezbędnego, choć przynajmniej tego DLC nie wyrżnięto z właściwej gry. 6/10

No dobra, niekoniecznie z doświadczeniem przy zielonym stoliku (ups...), ale obycie w karciankach z pewnością się przyda. Pomysł EA na DLC do FIFA 09 w założeniach był naprawdę fajny. Zamiast dodatkowych strojów, butków, getrów czy piłek, zaproponowali zupełnie nowy tryb gry.

Próbna, pięciomeczowa wersja FIFA: Ultimate Team dostępna jest za darmo i każdy może sam sprawdzić, czy pasuje mu taka zabawa. No i wielu graczom nie przypasowała w ogóle, bo pojawiło się sporo błędów – a to gra się zawieszała po wejściu do menu Ultimate Team, a to zawodnicy nie dawali się zmienić (uparciuchy, już Franz by im pokazał!), albo nawet znikały rozmaite karty z już kupionych packów. Do przeżycia, jeżeli z tych wyjętych za punkty zdobyte w grze, ale gdyby zdarzyło mi się coś takiego po kupieniu zestawu z kartami za realne pieniądze... Też bym się wkurzył. EA oczywiście postarało się jak najszybciej poprawić błędy i teraz powinno być już okej, ale mi także zdarzyło się, że nie mogłem zmienić zawodnika, bo gra uparcie twierdziła, że jest zawieszony za czerwień, ale typ nie miał tego zaznaczonego w swoim profilu. Raz też zdarzyło się, że po wybraniu składu nie działało mi „continue" i nie mogłem przejść do meczu. Udało mi się to jednak obejść. Co nie zmienia faktu, że takie rzeczy nie powinny się zdarzać, zwłaszcza EA.

Jeżeli jednak uda się szczęśliwie uniknąć błędów, Ultimate Team potrafi wciągnąć. Coś jest w tym kolekcjonowaniu kart, że chce się to robić. Ja w każdym razie chciałem i po obowiązkowym trialu ściągnąłem pełną wersję. Sama zabawa jest dość prosta, choć trzeba ogarniać więcej, niż przy „normalnym" przygotowywaniu ekipy do meczu. Na przykład liczy się nie tylko ogólna wartość gracza, ale także jego ulubione ustawienie taktyczne, pozycja na boisku i narodowość. Gdy uda się skompletować czterech obrońców tej samej narodowości i lubiących grać w systemie 4-4-2 – wzrośnie zgranie zespołu. Zarządzanie zespołem to także leczenie kontuzji, trenowanie zawodników, przedłużanie kontraktów i tak dalej – wszystko robimy za pomocą kart, które kupujemy za punkty zdobyte w meczach. Całkiem sprawnie to pomyślano, ale kilka rzeczy bym usprawnił. Jak choćby wielkość ikonek informujących o statusie zawodnika – to, że jest kontuzjowany lub zawieszony powinno być wyraźniej zaznaczone na jego karcie, a nie przedstawione za pomocą mikroskopijnej ikonki.

Same spotkania rozgrywane są dokładnie tak samo, jak normalnie, za wyjątkiem tego, że można podczas meczu zagrywać rozmaite karty specjalne – jak choćby taką, która sprawi, że sędzia nagle oślepnie i przestanie odgwizdywać nasze faule. Jest to więc jedyna gra piłkarska, która pozwala grać „po polsku" – sędziowie dają się skorumpować. W pewnym sensie i z przymrużeniem oka, ale jednak. Frajdę pogłębia granie w sieci i handlowanie kartami z innymi kolekcjonerami. Przynajmniej nie trzeba targać klaserów...

Wspomniane problemy nieco obniżają ocenę końcową, ale jak dla mnie Ulitmate Team wart jest 800 MSP (XBLA) lub 22 złote (PS Store). ■■

OCENA 6.6/10

+ FAJNE UROZMAICENIE NAJLEPSZEJ PIŁKI NA RYNKU
− BUGI ORAZ MIEJSCAMI NIEDOPRACOWANY INTERFEJS

A GDZIE KARTA SPECJALNA „FRYZJER"?

RESIDENT EVIL 5: VERSUS

STOJĘ BO STRZELAM

LAGI są zabawne, bo eksplodujące głowy widać jakby w bullet time.

KASA Dodatki ważą 2 MB (X360) i niecałe 1 MB (PS3), a więc runął mit o dodatkowej pracy, jaką ekipa Capcom włożyła w ten DLC. Żenująca akcja.

LOBBY to nieporozumienie, gdyż musimy ręcznie wybierać grę, do której chcemy dołączyć. Trzeba to zrobić bardzo szybko, żeby mecz się nie rozpoczął. Jeżeli nie zdążymy, to wyrzuca nas aż do ekranu tytułowego.

txt: FAX

XBOX 360 | PS3 // DLC

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GONZO: Koop tchnął drugie życie w Residenta, ale pojedynki sieciowe nie wpasowały się w kręgosłup gry. DLC na dłużej zainteresuje tylko najbardziej zagorzałych fanatyków. Takich, którzy kupili za cztery stówki edycję kolekcjonerską, żeby móc podziwiać muskuły Chrisa na plastikowej figurce. Ten tryb powinien być w pełnej wersji, jak rozbudowywać grę pokazali goście z Criterion przy Burnout Paradise. Musicie – kupcie. Ale w kryzysie można zaoszczędzić. 7/10

Przed premierą Resident Evil 5 na naszych forach internetowych wybuchły żarliwe dyskusje odnośnie sterowania, które Capcom skopiował z poprzedniej części serii. Jedni twierdzili, że w dzisiejszych czas tak się już nie da grać. Inni udowadniali, że gdyby nie ten patent, to upadłby cały mechanizm rozgrywki. Jeżeli byliście w tej pierwszej grupie, to prawdopodobnie uznaliście dodatek Versus za jeden z najgłupszych pomysłów na tryb multiplayer. Szybko więc spieszę z wyjaśnieniem, że grać można, ale to równocześnie najdziwniejsza rozgrywka, jaką kiedykolwiek widziałem w sieci.

Jeżeli nie sprawdzaliście RE5 w akcji, to musicie wiedzieć, że w tej grze można strzelać tylko i wyłącznie z miejsca. Trzeba stać i tyle. I takie same zasady obowiązują w trybie multiplayer. Jednak nie są to pojedynki w samo południe, gdyż rozgrywka jest bardzo dynamiczna. Wszystko za sprawą przeciwników sterowanych przez konsolę, którzy pojawiają się na mapach w hurtowych ilościach. Te z kolei są skopiowane z Mercenaries, a więc znanej w serii zabawy, w której na punkty masakrujemy tłumy zombiaków. Versus korzysta więc z gotowych mapek, na które wrzuca maksymalnie czterech graczy w dwóch podstawowych trybach.

CHAOS I KICZ NA SIEDEM?

Pierwszy z nich to Slayers i jest to po prostu Mercenaries z tą różnicą, że możemy także strzelać do innych graczy, a zabijając ich zmniejszamy im dorobek punktów. Występuje tu podział na dwie drużyny podzielone na pary zawodników lub każdy na każdego (2 lub 4 osoby na mapie), a gracz wybiera sobie dowolną postać z przypisanym jej arsenałem. Trudno tu pisać o jakimkolwiek balansie, bo czołówka światowej listy to Wesker, przy którym Chris nie ma jakichkolwiek szans. Niestety najlepszych bohaterów trzeba odblokować, uzyskując odpowiednie wyniki, więc na początku jesteśmy zmuszeni do używania słabszego uzbrojenia. Druga opcja to Survivors, czyli standardowy deathmatch. Po mapach nadal biegają tłumy szaleńców, ale punkty otrzymujemy tylko i wyłącznie za zabijanie innych graczy. Każdy zaczyna z tym samym pistoletem, a lepszą broń trzeba odnaleźć podczas rozgrywki. Gramy zawsze na czas i możemy przedłużyć sesję, jeżeli znajdziemy odpowiednie bonusy na mapie.

Kolejne mecze zahaczają o kicz i chaos, ale i tak dostarczają masę zabawy. Nie można nawet spokojnie przymierzyć, bo chwila nieuwagi i już dostajemy widłami w plecy, więc nie ma mowy o braku dynamiki. Cały czas trzeba być w ruchu – kilka strzałów i biegniemy dalej. Innych graczy najlepiej atakować, gdy są zajęci walką z „zombiakami", albo gdy biegną po otwartym terenie. Zabijanie ich nie jest proste, bo często zwyczajnie uciekają (a my nie możemy przecież biec i strzelać), ale daje sporą satysfakcję. Pytanie tylko czemu za Versus musimy płacić? Powinna to być darmowa gierka, a nie płatny DLC, za który zapłacą tylko najwięksi fani. ■■

OCENA 7.0/10

+ ABSTRAKCYJNA, ALE JAKŻE ZABAWNA ROZGRYWKA
− WYCIĄGANIE KASY ZA TEN TRYB TO SKANDAL

FANI MOGĄ SIĘ SKUSIĆ. I TYLKO ONI

ZAKUPY Kasę trzeba wydawać rozsądnie, bo – po pierwsze – zawsze jej brakuje, a po drugie, ekwipunek i skille trzeba dobierać bardzo starannie, zwracając uwagę na każdy współczynnik. Na zakupach w VP spędzisz więcej czasu niż na weekendowym bieganiu z dziewczyną po centrum handlowym

VALKYRIE PROFILE
COVENANT OF THE PLUME

SOUL CRUSHERS To nie supercombo ze Street Fighter. to specjał w całej okazałości, ekran błyska, świeci, wybucha. Czysta moc!

TAKTYKA UPADŁEGO ANIOŁA

txt: FRANK SPIEGEL

NINTENDO DS

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Tri-Ace
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Miałem zrobić sobie przerwę od japońskich erpegów, ale Valkyrie Profile urzekło mnie mroczną, ciężką atmosferą i tanim efekciarstwem – specjały „rozsadzające" ekran niczym ataki Pokemonów trafiają w moje gusta bez pudła. Moim zdaniem postacie wyglądają nieźle, Frank jest trochę zbyt surowy. Jak dla mnie całe. 8/10

Usypiają Cię już nudne historie o herosach ślepo wierzących, że dobro zwycięży? Bohaterach z krystalicznie czystą duszą, której nie splamią niecnymi czynami? Oddających życie w imię wielkich idei, ale tak nijakich, że zupełnie Cię to nie obchodzi, a po ukończeniu gry kompletnie o nich zapominasz? Mnie również, dlatego ucieszyłem się, gdy zgłębiając najnowszego taktycznego rpga osadzonego w uniwersum Valkyrie Profile, odkryłem mroczną stronę duszy młodego bohatera Wylfreda. Zemsta ma słodko-gorzki smak, zwłaszcza ta wymierzona w nordyckich bogów.

GDY ANIELSKIE PIÓRO

Ponury klimat unosi się nad ekranikami DS niczym gęsta angielska mgła. Swoją drogą świat najnowszej Valkyrie Profile przypomina właśnie średniowieczną Anglię. Jest szaro i smutno, na krajobraz składają się mokradła, zabite dechami wioski, a na środku miejskiego rynku straszy szubienica. Dominują smutne barwy listopadowego dnia.

Po kilku walkach przestaniesz jednak zwracać większą uwagę na otoczkę, bo olśnią Cię niezwykle efektowne specjale, zwane Soul Crushes. Co w nich takiego zachwycającego? Przy odpaleniu któregokolwiek z nich od razu zaliczysz szczęką parter. Przenośna konsolka Ninty jeszcze nigdy nie zachwyciła mnie tak dynamicznymi animacjami ataków, pełnymi rozbłysków niczym niebo w sylwestrową noc. Przypominasz sobie może najpotężniejsze limit breaki Clouda lub Squalla z siódmej i ósmej części Final Fantasy? To ta sama liga. Co jeszcze lepsze, podczas wyprowadzania tych ataków animacja nie zwalnia nawet na sekundę.

Soul Crushe nie są jedynie z rzadka odpalanymi fajerwerkami, to właśnie one są kluczowym „orężem". Cała taktyczna zabawa polega na takimi poruszaniu się po mapie, by przeciwnika zaatakowało jak najwięcej członków drużyny, co z kolei naładuje licznik combo, który osiągnąwszy odpowiedni pułap pozwoli na odpalenie specjala. Od tego, jak szybko uda Ci się opanować tę technikę, zależy Twoje powodzenie w grze. Nie wystarczy już tylko mieć napakowanego bohatera wyposażonego w najlepszy ekwipunek, by czuć się niepokonanym, trzeba trochę pomyśleć i się wysilić, żeby wygrać, co oczywiście zaliczam na plus.

ZACZYNA NASĄCZAĆ SIĘ

Od czasu The Worlds End With You twórcy jrpgów nie potrafili pomysłowo wykorzystać dotykowego ekranu konsolki. O ile w tych klasycznych przedstawicielach gatunku czasami trzeba stuknąć rysikiem w ekran (zazwyczaj w mini-grach), tak w taktycznych turówkach stylus jest totalnie bezrobotny. Nie inaczej jest w przypadku Walkirii. Szkoda, że kolejna gra nie spróbowała tego zmienić. Skoro jestem już przy słabszych elementach, przyczepię się również do wykonania postaci. Po tym, co zobaczyłem w Blue Dragon Plus wiem, że postacie nawet w grach na DSa mogą wyglądać bardzo szczegółowo. Niestety, w VP wygląd wirtualnych bohaterów pozostawia wiele do życzenia. Dramatu nie ma, choć na zbliżeniach prezentują się po prostu brzydko. Na szczęście pozostałe elementy szaty graficznej są na przyzwoitym poziomie i da się patrzeć na grę bez krzywienia.

GRZECHAMI POPEŁNIONYMI

Square-Enix po raz kolejny udowodnił, że nawet jeśli wydaje produkt pod mało znaną (wśród ogółu graczy, wyjadacze dobrze pamiętają świetną Valkyrie Profile z PS one) marką, dba o wysoką jakość produktu. Jeśli nie bawi Cię lekko naiwna, cukierkowo-kolorowa-taktyczna rozwałka, jaką prezentuje sobą Blue Dragon Plus lub Final Fantasy Tactics A2, Covenant of the Plume jest właśnie tym, czego poszukujesz. Śmiało sięgnij po bardziej mroczną i osadzoną w średniowiecznych klimatach fantasy Valkyrie. Zapewnia dobrych kilkanaście, jeśli nie kilkadziesiąt godzin zabawy – oferuje trzy różne zakończenia, a także nowy tryb New Game+, który staje się aktywny po przejściu gry po raz pierwszy, ale tym razem przygodę zaczyna się z całym wcześniej zdobytym ekwipunkiem. Aż się chce od razu wyruszyć na poszukiwanie sekretów i najsilniejszych przeciwników.

VP: CotP to kolejny dobry taktyczny rpg w katalogu gier na DSa. Odradzam kupno gry jedynie miłośnikom łatwych przygód, którzy nie potrafią przejść przez ulicę bez pomocy cheatów. Poziom trudności w kilku momentach może odstraszyć niedzielnych graczy. ■■

OCENA 7.4/10

+ KLIMAT, SPECJALE, NEW GAME+, POZIOM TRUDNOŚCI
– WYGLĄD POSTACI, ZERO WYKORZYSTANIA STYLUSA

MROCZNA PRZYGODA NA DSIE? KUPUJĘ!

Pasja po japońsku

Motoi Sakuraba, kompozytor muzyki do Covenent of the Plume, urodził się w 1965 roku i chyba od tamtego czasu nie przestaje pracować. Ten gość jest na tyle płodnym artystą, że w ciągu swojego niedługiego życia stworzył ścieżkę dźwiękową do kilkudziesięciu gier, serii anime i seriali telewizyjnych. Udzielał się między innymi przy takich tytułach, jak Tales of... (seria), Golden Sun, Star Ocean, kilku grach z Mario oraz oczywiście Valkyrii. Całe szczęście ilość nie odbija się negatywnie na jakości, czego dowodem jest świetna ścieżka dźwiękowa do VP:CotP. Motoi w chwilach wolnych od komponowania umila sobie czas graniem rocka progresywnego.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Z DEDYKACJĄ DLA JACKA GMOCHA

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Konami
- Producent: Konami
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GONZO: Nie bez powodu gra w Japonii szczyci się tytułem Play Maker. Już zeszłoroczna edycja była jedną z bardziej udanych odsłon Pro Evo, a na pewno najlepszą od lat. Podczas, gdy marka cierpi na konsolach hi-def, na niepozornej Wii wyznacza standardy. Poprawiono grę w defensywie, ale trzeba wyraźnie zaznaczyć - gra wiilotem jest intuicyjna jak cholera i żaden pad tego nie przebije. Trzeba co prawda otworzyć umysł i przestawić się na nowe sterowanie, ale gra to wynagradza w stu procentach. 8/10

W ubiegłym roku Konami odważyło się na śmiały ruch i z konwersji PESa na Wii uczyniło zupełnie inne podejście do piłki nożnej. W opinii wielu, najbliższe rzeczywistości. Ich wysiłek został doceniony ponieważ wspomniany tytuł zaskarbił sobie niemal milion klientów, a model sterowania pointerem został podchwycony przez EA i zaimplementowany w tegorocznej Fifie na Wii. W edycji 2009 japoński wydawca postarał się jeszcze bardziej, w rezultacie czego posiadacze konsoli Nintendo mogą się cieszyć jedną z najlepszych piłek nożnych w historii gier.

Jeśli nie wiecie, na czym polega fenomen nowego sterowania, oto kilka słów wyjaśnienia. Otóż w PESie na Wii gracz ma możliwość sterowania jednocześnie wszystkimi zawodnikami drużyny, a to dlatego, że w odstawkę idzie gałka analogowa zastąpiona przez pointer. Umożliwia on wskazanie zawodnika do pokrycia, podawanie piłki na wolne pole, wystawianie kilku zawodników na pozycje – jednym słowem, gracz niemal dosłownie staje się dyrygentem drużyny i w konstruowaniu akcji nie jest skazany na sztuczną inteligencję pozostałych dziesięciu kopaczy. Wszystko im może rozrysować, he he.

LEPSZE WROGIEM DOBREGO

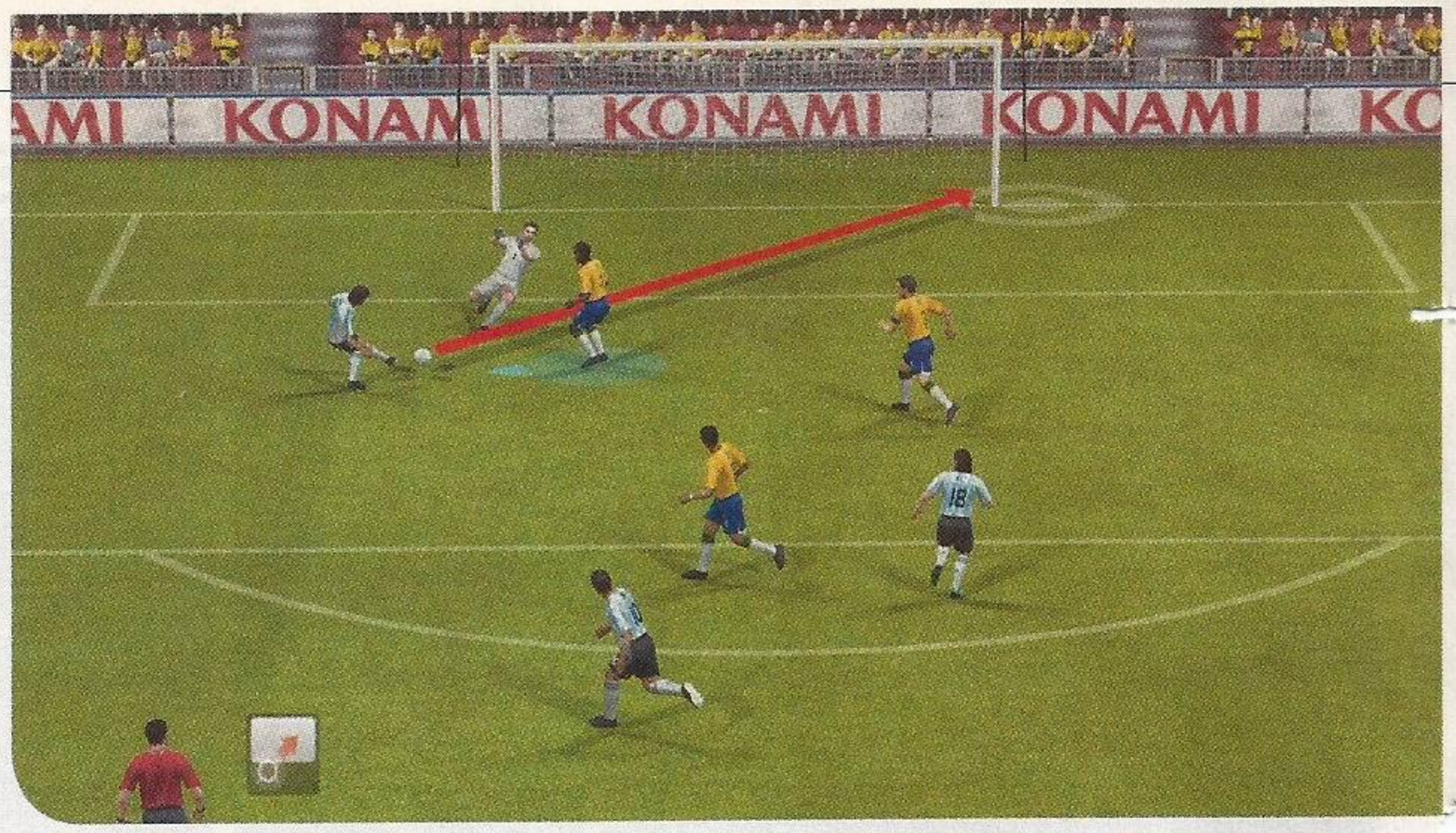
W zeszłorocznej edycji nowy sposób kontroli miał jeszcze pewne braki, nieuniknione przy takim eksperymencie. Na szczęście praktycznie wszystkie wyeliminowano, dając graczowi jeszcze więcej władzy nad wydarzeniami na boisku. Po pierwsze i najważniejsze, znacznie wzbogacono grę w defensywie. Można teraz nie tylko wyznaczać krycie i podwajanie, ale także pilnowanie danego wycinka boiska. Dodano także opcję wyjścia kryjącymi przed napastnika (by wyprzedzić podanie) oraz sterowanie konkretnym zawodnikiem za pomocą gałki. Ten ostatni element sprawdza się także w ataku, ale jest mały haczyk – analog służy jedynie do powolnego biegu z piłką blisko przy nodze. Sprinty czy rajdy skrzydłami to już robota wiilota, tak samo jak nowe strzały techniczne (w odróżnieniu od zwykłego uderzenia za pomocą gruchy). Coś jeszcze? Naturalnie. Udoskonalono uderzenia z rzutów wolnych i rozbudowano zagrania z pierwszej piłki, ale te ostatnie to już nieco wyższa szkoła jazdy. Dla tradycjonalistów dodano obsługę Classic Controllera, a nawet stworzono swego rodzaju opcję kooperacji: drużyną sterują dwie osoby, jedna zwykłym padem, druga z wiilotem i gruszką. Szkoda tylko, że pierwsze dwa poziomy trudności nadal są kompletnie zbędne, ponieważ już po godzinie Regular nie będzie dla Was większym wyzwaniem i będzie trzeba przenieść się wyżej.

DUŻO, WIĘCEJ, PES

Gra zaskoczyła mnie bardzo pozytywnie także pod względem zawartości. Najbardziej w oczy rzuca się duma tegorocznej edycji, czyli w pełni licencjonowana Liga Mistrzów. Filmowe wstawki oraz znane melodie napełnią radością każdego fana piłki. Zaraz na drugim miejscu jawi się wizytówka serii, czyli Master League – opcja, której zabrakło na Wii rok wcześniej. Teraz na szczęście naprawiono ten kardynalny błąd. Powraca także zaprojektowana specjalnie dla konsoli N opcja kariery o nazwie Champions Road. To połączenie gry sportowej, rpga i karcianki być może nie ma zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością, ale potrafi dostarczyć solidnej porcji zabawy tym, którym znudziła się żmudna droga na szczyt w Master League. Rok temu narzekałem trochę na okrojoną sferę menedżerską – mianowicie zmniejszeniu uległa liczba statystyk opisujących graczy. Konami wysłuchało i tego wołania, w związku z czym w PES 2009 wszystko jest już na swoim miejscu. Wprawdzie nie dokonałem wnikliwego porównania, ale wydaje się, że wreszcie grze nie brakuje żadnego drobiazgu dostępnego na innej platformie, a do tego zawiera smaczki dostępne tylko tutaj.

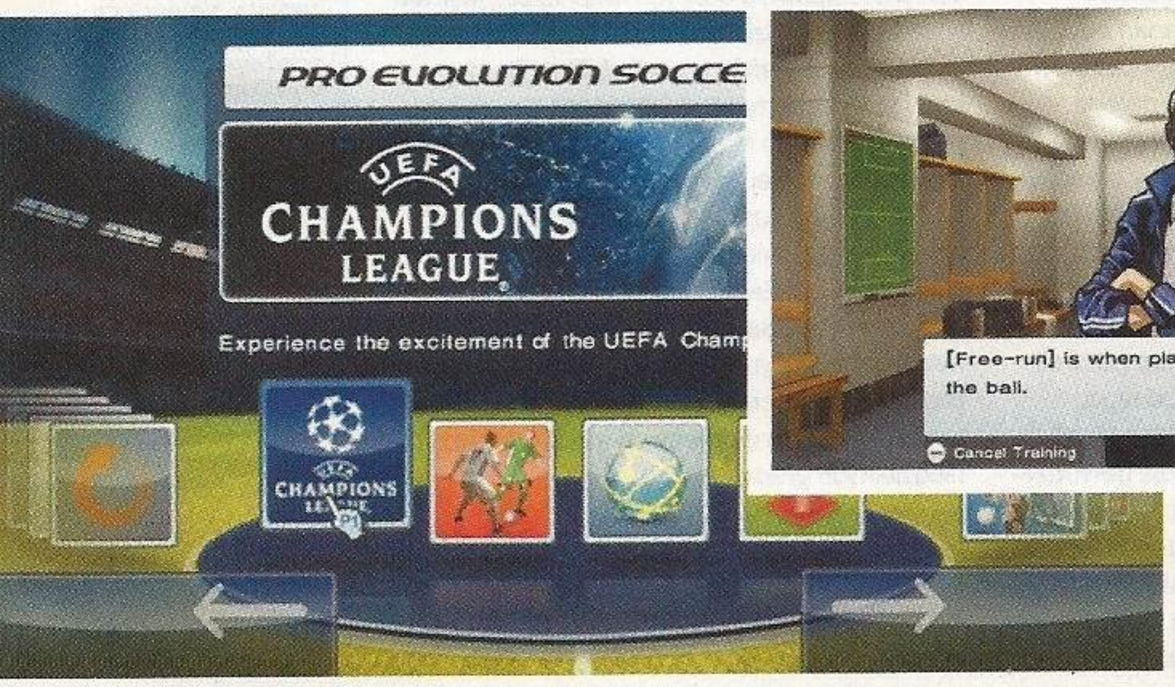
UDANY POWRÓT

Poza rozgrywką online dla maksymalnie czterech osób (w przypadku wspomnianej kooperacji), gra umożliwia ściąganie update'ów, co jest chyba precedensem jeśli chodzi o Wii. Uaktualnienia to nie żadne patche, ale raczej najnowsze wersje składów. A te się przydadzą, ponieważ początkowo gra wydaje się nieco czerstwawa pod tym względem. Nie przyłożono się też do wyglądu zawodników, o ile nie są międzynarodowymi gwiazdami. Doprowadziło to do tak absurdalnej sytuacji, że nasz poczciwy Roger świeci białą cerą, jak pewien gwiazdor popu z rozpadającą się twarzą. Poza tym niedopatrzeniem, tak naprawdę jedynym poważnym minusem gry jest przestarzała oprawa. Gra prezentuje się identycznie jak rok temu, dobrze, że chociaż działa idealnie płynnie. Jednak w każdej innej dziedzinie to pozycja pierwszorzędna, która zapewni miłośnikom tej dyscypliny rozrywkę na najwyższym poziomie aż do przyszłego roku. Nawet jeśli macie w swojej grotece jakąś tegoroczną piłkę, ale posiadacie Wii, to możecie spokojnie zainwestować w ten tytuł. Gwarantuję, że czegoś takiego jeszcze nie widzieliście. ■■



ANTYREKLAMA Uważni z pewnością szybko wychwycą fakt, że reklamy wokół stadionów nie zostały pozmieniane i PES na Wii radośnie reklamuje PlayStation... Miły gest ze strony Ninty ;)

DO POPRAWKI Sterowanie wymuskano na wysoki połysk, na opcję online też nie można szczególnie narzekać, więc czas, by Konami wzięło się za grafikę. Nie ma żadnego powodu, byśmy musieli bawić się przy oprawie rodem z 2006 roku.



DO NAUKI Nie ma siły, by dobrze bawić się nowym PESem bez poświęcenia przynajmniej kwadransa na tutorial. Trzeba dosłownie zapomnieć o tych latach spędzonych z klasycznymi grami piłkarskimi. No chyba, że graliście w PES 2008.

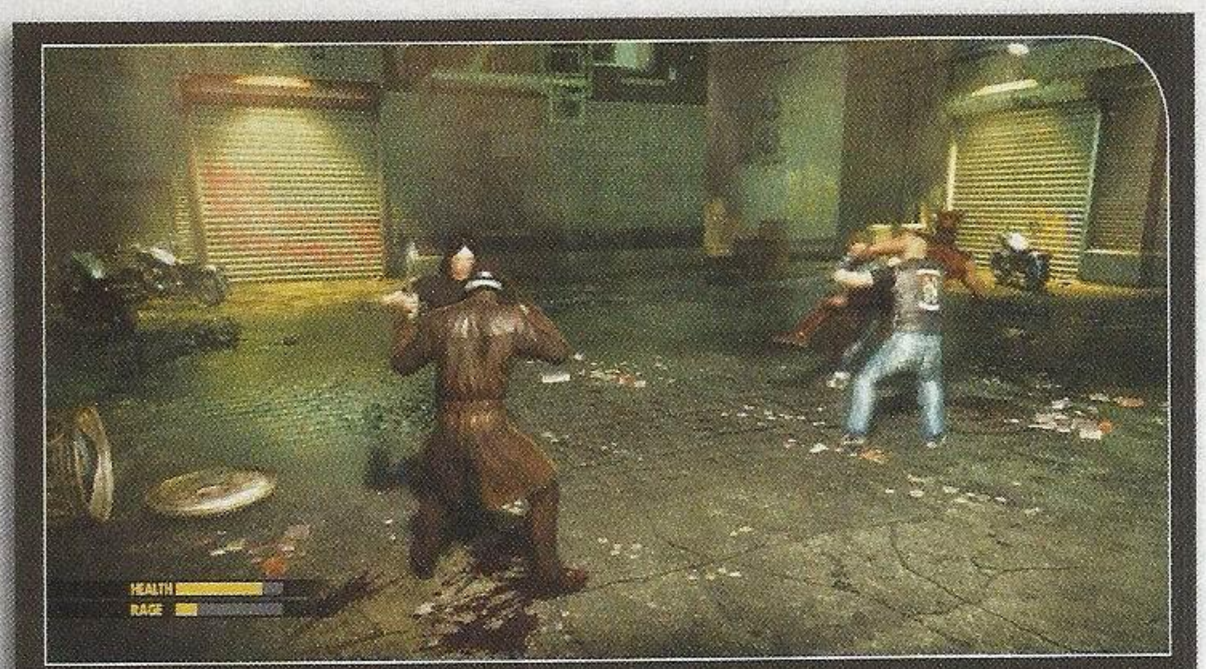
OCENA 8.2/10

➕ UDOSKONALONE STEROWANIE, NOWE TRYBY, ONLINE
➖ PRZESTARZAŁA GRAFIKA, NIEAKTUALNE SKŁADY

JEDYNA SŁUSZNA INKARNACJA PES 2009

PS2-esque

Dziwi mnie, że gra, w którą w widoczny sposób włożono tyle pracy, musi wstydzić się z powodu przestarzałej oprawy. Jeszcze na modele zawodników da się patrzeć, choć w sposób oczywisty przypominają o poprzedniej generacji konsol, ale już publiczność woła o pomstę do nieba. Kartonowe wycinanki, tak samo jak ochroniarze i inne postacie na boisku podczas meczy Ligi Mistrzów. Sami piłkarze mają także tendencję do przenikania się nawzajem podczas animacji po zdobyciu bramki. Słabo. Oprawa dźwiękowa nie wypada aż tak źle, no ale nie mogę nie rzucić kilku uwag pod adresem komentatorów. Są niemrawi i dziwnie cisi – żeby usłyszeć, o czym w ogóle mówią, trzeba pogrzebać w opcjach i ściszyć inne odgłosy.



WATCHMEN
THE END IS NIGH

ZA PIĘĆ MINUT PÓŁNOC, ZEGAR TYKA...

txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3 // DLC

- Wydawca: Warner Bros.
- Producent: Deadline G.
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Wystawianie tej grze ocen poniżej pięciu, to przesada. Chyba niektórzy przestali lubić proste chodzone mordoklepki. Mnie Watchmeni przypasowali, ale rewelacji nie ma. 6/10

Podtytuł Watchmenów znaczy „Koniec jest blisko", bo na Zegarze Zagłady (Doomsday Clock) wskazówka zbliża się już do północy. Najbliżej była w latach 50. – wtedy zostały nam już tylko dwie „minuty", najdalej w 1995, gdy ustawiono ją na 23:43. Obecnie znów znalazła się na 23:55... Tylko o dwie minuty dalej od zagłady, niż w momencie powstania kultowego komiksu. Ale odkąd upadło ZSRR mało kto się Zegarem Zagłady interesuje. Może powinien? Może. Za to nie każdy powinien zainteresować się grą na podstawie filmu i komiksu.

Podstawa jest wprawdzie bardzo solidna, ale twórcom nie udało się jej wykorzystać i powstała gra zajmująca się tym, czego w komiksie było stosunkowo niewiele – obijaniem badguyów za pomocą rąk, nóg i rozmaitych narzędzi. Czyli chodzone mordobicie po prostu. Porządne, ale bez błysku i głębi oraz dojrzałości komiksu i filmu. Chyba, że za „dojrzałość" weźmiemy brutalność, ale to chyba nie o to chodzi.

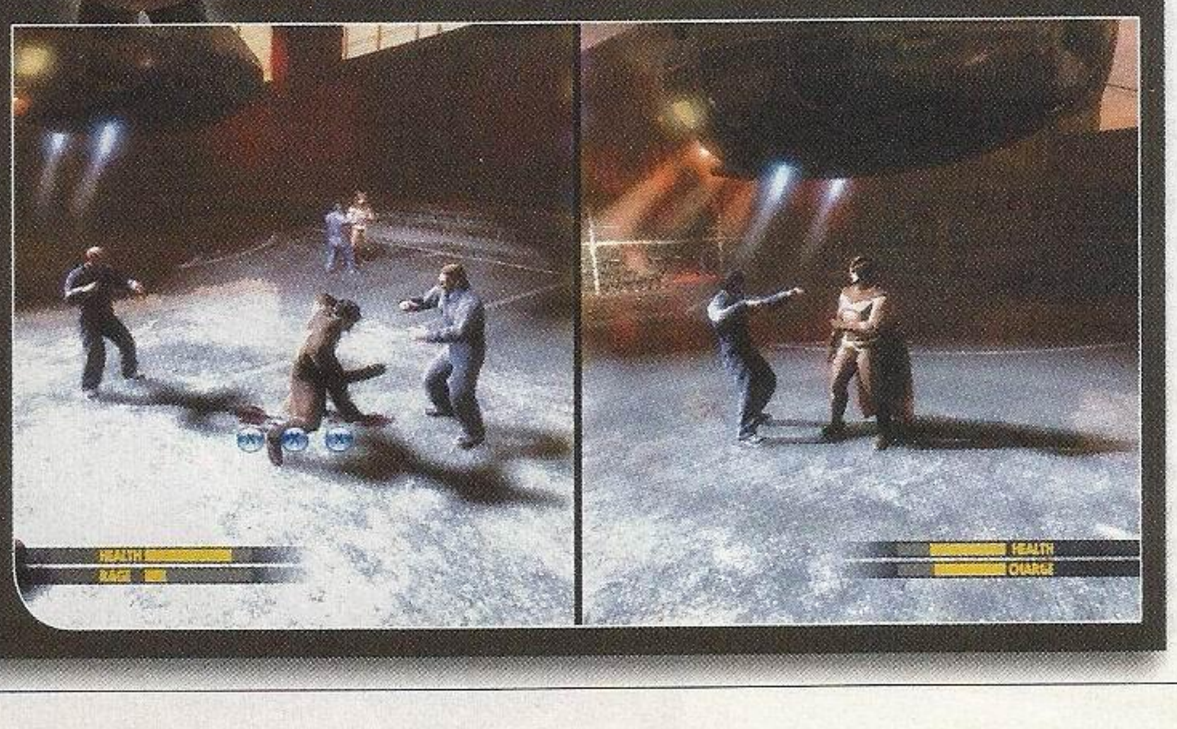
The End is Nigh docelowo ma być pierwszą częścią serii epizodów co jakiś czas wrzucanych na XBLA i do PS Store, ale ciężko na razie przewidywać jak się przyjmie. Może się wprawdzie podobać, ale też fani Watchmenów oczekują raczej czegoś więcej, niż chodzenia po ładnych, ale ponurych miejscówkach i obijania twarzy kolejnym typkom. Nawet jeżeli przeciwnicy fajnie bryzgają naokoło krwią, a przerywniki fabularne utrzymane są w stylu znanym z komiksu. System walki jest prosty, ale skuteczny. Oprócz normalnych ciosów, co jakiś czas (czyli, gdy nad głową wroga pojawi się symbol przycisku) nadarza się okazja przeprowadzenia wyjątkowo brutalnej egzekucji. Ale poza całkiem sycącym katowaniem typków spod ciemnej gwiazdy nie ma tu w zasadzie nic ciekawego. Łazi się, bije, otwiera drzwi i szuka różnych przedmiotów. Prościzna.

Ocenę podbijają trzy rzeczy. Po pierwsze, kooperacja na podzielonym ekranie, po drugie, dobra grafika i bogaty arsenał ciosów, a po trzecie – świetnie podłożone głosy dwóch bohaterów dramatu – Nite Owla oraz przede wszystkim Rorschacha, który w swoim stylu monologuje jako narrator. Obniża ją za to brak koopa w sieci, wysoka cena (1600 MSP/55 zł) oraz krótki czas zabawy – dwie-trzy godziny to niezbyt wiele (tyle co film...), zwłaszcza gdy nie bardzo jest sens grać drugi raz. No i ciężko The End is Nigh komuś konkretnemu polecić – fani Strażników zawiodą się biedą fabularną i prymitywizmem zabawy, a miłośnicy solidnego wygrzewu mają pod dostatkiem lepszych gier. ■■

OCENA **5.5/10**

+ GŁOS RORSCHACHA, ŚWIETNA GRAFIKA, KOOP NA SPLIT SCREENIE
− KRÓTKA, PROSTA MŁÓCKA. WYSOKA CENA

ŁADNE, ALE PUSTE



RAG DOLL KUNG FU
FISTS OF PLASTIC

PROSTO Z SIECI, ALE BEZ SIECI. ZABAWNE?

txt: FAX

PS3 // DLC // 36 zł

- Wydawca: Sony
- Producent: Tarsier Std.
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

qsh: Laleczki voodoo, laleczki dla dziewczynek, laleczki dmuchy... Co takiego? Gra o laleczkach? A to poproszę. Pamiętam mój pierwszy kontakt ze szmacianymi pokrakami, jeszcze na PC. Śmieszne to przede wszystkim, ale i wielce oryginalne. Autorami była ekipa Media Molecule (jeszcze zanim się tak nazwała), ci sami, którzy dostarczyli nam LBP na PS3. Teraz kukiełki trafiły na tę konsolę i wypadają po prostu świetnie. Oczywiście zależy, czego się oczekuje. Ja chciałem odpowiednik Kung Fu Chaos i właśnie to dostałem. Niezobowiązującą, bardzo zabawną i przyjemną sieczkę, która sprawdza się w trybie dla czterech chętnych. Ale i samotnik znajdzie tutaj coś dla siebie. Mocne 7/10

Jeżeli nie dajecie sobie rady z szalonym poziomem trudności, który zaproponował Capcom w Street Fighter IV, lub nie macie czasu na naukę setek kombinacji w Virtua Fighter 5, polecam Wam Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic. Bijatykę, która nikogo nie doprowadzi do łez, ani do frustracji, gdyż na tym polu walki liczy się tylko i wyłącznie dobra zabawa.

Fists of Plastic to konwersja gry wydanej parę lat temu na komputerach, która zdobyła niemałą popularność za sprawą niezwykle świeżego spojrzenia na fizykę. Otóż głównymi bohaterami tej pozycji są kukiełki, które... poruszają się jak kukiełki. Komicznie, nieco bezwładnie, ale na pewno oryginalnie. Niestety, brak myszki negatywnie wpływa na ruchy postaci, którymi na komputerach faktycznie kierowało się jakby były zawieszone na sznurkach. W przypadku PlayStation 3 zachowano znakomitą animację, ale kontrolowanie zawodników za pomocą pada nie jest aż tak fajne. Jednak rozgrywka i tak doprowadza do śmiechu, a system walki jest niezwykle prosty i intuicyjny. Piącha, kopniak i blok to podstawa, ale do tego należy dodać używanie broni i przedmiotów, które można znaleźć na planszach. Te są naprawdę prześlicznie wykonane i zazwyczaj kilkupiętrowe. Złego słowa też nie napiszę o samych kukiełkach, które można przygotowywać z pokaźnego pakietu gotowych ciuchów, twarzy i fryzur.

Tryby gry są również ciekawe. Poza klasycznym Survival autorzy proponują nam choćby King of the Hill, a także najróżniejsze dodatki, które przedłużają czas gry, jak choćby rzucanie do ruchomych celów, zbieranie ryb, które chce przejąć rybacka konkurencja mistrzów walki, czy akrobacje. Niestety tryb multiplayer jest tylko i wyłącznie lokalny, więc jeżeli nie macie brata, to ukończycie wyzwania w dwa dni. Bez online gra z miejsca traci dwa punkty w ocenie końcowej. Z wad muszę też wymienić wykorzystanie czujników ruchu w padzie, bo przy tak szybkiej rozgrywce machanie kontrolerem w celu naładowania ataku kulą energii, czy odwracanie go do góry gałkami, by odnowić pasek życia, to niestety pomysły chybione. Mimo wszystko gra się genialnie, walki są zabawne i efektowne, więc chciałbym przyznać tej pozycji naprawdę wysoką ocenę, jednak brak sieciowego multi to niezrozumiała dla mnie porażka. ■■

OCENA **7.0/10**

+ MASA ŚMIECHU, FAJNA FIZYKA I GRAFIKA
− BRAK SIECIOWEGO MULTI, MACHANIE PADEM

FAJNA, ALE NIEDOPRACOWANA

RETROPLUS

Witam w kolejnej odsłonie RetroPlus. Tym razem pozwolimy sobie zacząć od ogłoszeń parafialnych. Punkt pierwszy: serdeczne dzięki dla wszystkich nadsyłających propozycje artykułów i materiały. Wbrew pozorom, nie giną one w szczelinie czasoprzestrzennej i w miarę możliwości staram się wszystkie czytać i brać pod uwagę. Być może uda się poświęcić im niedługo trochę miejsca, uprasza się więc aktywnych czytelników o nietracenie nadziei. Punkt drugi i ostatni: tych, którzy pamiętają zamieszczony jakiś czas temu artykuł o filmie „King of Kong", zapewne zainteresuje fakt, że na tegorocznym E3 dojdzie do kolejnego starcia dwóch mistrzów Donkey Konga – Steve'a Wiebe i Billy'ego Mitchella. Zapowiada się ostra walka. Tymczasem zaś, zapraszam do lektury. EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DrMAXA

ATARI AMIGA JAGUAR CD 32

Ach, rok 1993. Imć Aleksander Filipiński, jeszcze nie prezydent, zostaje wybrany człowiekiem roku tygodnika „Wprost". W radio triumfy święci Whitney wyjąca do Kevina oraz „Whoomp! There it is!" (lol), w kioskach debiutuje (baczność) Secret Service (spocznij), a w sierpniu ostatni oddział Ruskich przekracza naszą wschodnią granicę w jedynym słusznym kierunku.

Tyle w kraju miny poślizgowej, w Wielkim Świecie zaś dwie legendy branży elektronicznej rozrywki chyliły się do grobów. Wcześniej własnoręcznie je sobie wykopując.

LOT KOSZĄCY KOTA

Załamanie rynku gier video w latach 1983-84 Atari zniosło dzielnie, po zmianie właściciela (od Warnera firmę kupił Jack Tramiel – nota bene założyciel Commodore) zwijając manele z biznesu konsolowego i skupiając się na mocnym uderzeniu w sektorze komputerów domowych i biurowych. Atari XL/ST/XE zdobyły popularność i uznanie, do wczesnych lat 90. zagarniając spory kawał rynkowego tortu (a podobno Peter Gabriel to nadal plumka na ST). Tort Atari mniej więcej w tym momencie zaczął zżerać PC (kulawa polityka zarządu, który z Atarynkami spoczął na laurach, zamiast wypluwać innowację za innowacją), ale firma stała chwilowo na nogach na tyle mocno, że podjęto decyzję o powrocie na rynek konsol.

Pod nieobecność Atari, na rynku rozpanoszyła się japońska konkurencja, dla której SNES i Mega Drive trzepały grube babilony. Aby fiknąć gigantom i wbić się na parkiet, Atari uknuło plan prosty jak niemieckie autostrady – ich konsola będzie „bigger, better and more badass" niż sprzęty konkurentów. Z tych trzech założeń zrealizowali (za to dosłownie) tylko „bigger", ale, wzorem Wołoszańskiego, nie uprzedzajmy faktów.

Zresztą, skoro już przy uprzedzaniu faktów jesteśmy, to trzeba powiedzieć, że Atari całkiem nieźle uprzedzało – postanowiło zostawić konkurencję daleko w tyle, przeskakując nie tylko generację 16, ale i 32 bitów (chociaż z początku przez chwilę dłubano przy 32 bitowej Pantherze) i zaatakować mocarnymi 64 bitami. I rzeczywiście, bebechy Jaguara (bo Atari przestało bawić się cyferkami i zajęło się kotami) robiły piorunujące wrażenie. W konsolę wbudowano pięć procesorów zorganizowanych w trzy układy – jeden z nich, Tom, był czystej krwi 64 bitowym RISC i zamiatał konkurencję osiągami rzędu 26,5 miliona operacji na sekundę. Procki były taktowane zegarem 26.59 MHz, RAMu było 2 MB. Liczby to oczywiście nie koniec, ale nie one są teraz ważne – ważnym jest, że na papierze Jaguar robił z konkurencji pulpety i wystrzeliwał je z katapulty na Madagaskar, w locie ostrzeliwując je z działka plazmowego. Wybaczcie grafomanię, ale musiałem w jakiś sposób oddać hype, który w tamtych czasach ogarnął graczy – zresztą nawet niżej podpisany rozpoczął wtedy ciułanie grosza, by zaciągnąć kociaka na chatę (na szczęście zapasy to nie mój sport i Dżaga nie mam, hehe). Do dziś mam w pamięci reklamy Kasumi Ninja, które straszyły z łamów Secret Service urwanym ramieniem...

Dalej wydarzenia potoczyły się błyskawicznie. Rok 1993, debiutuje Jaguar. Rok 1995, zdycha Jaguar. Co się stało?

Jaguar zszedł z głodu. Od maszyny developerzy stronili jak od ognia, z 200 gier, które zapowiedziano, światło dzienne zdołało ujrzeć zaledwie 83 (z czego większość to porty).

JAGUAR: AKCESORIA

JAGUAR PRO CONTROLLER – rozbudowany pad ze zwiększoną liczbą przycisków, jakby komuś było ich mało na podstawowym, dołączanym do konsoli.

TEAMTAP – czyli rozgałęziacz pozwalający grać czterem (lub nawet ośmiu w przypadku zastosowania dwóch tapów) graczom, we wszystkie trzy gry na krzyż, które oferowały taką możliwość

CATBOX – dosyć ciekawe urządzenie, które po wetknięciu w naszego dzikiego kota oferowało zestaw przydatnych wtyk, jak np. wyjście na monitor, dodatkowe wyjścia audio, a nawet dwa porty o intrygującej nazwie CatNet.

JAGLINK INTERFACE – ustrojstwo łączące dwie konsole, potencjalnie jeszcze rozbudowujące możliwości multi Jaguara. Urządzenie obsługiwało równo trzy gry.

JAGUAR: NAJLEPSZE GRY

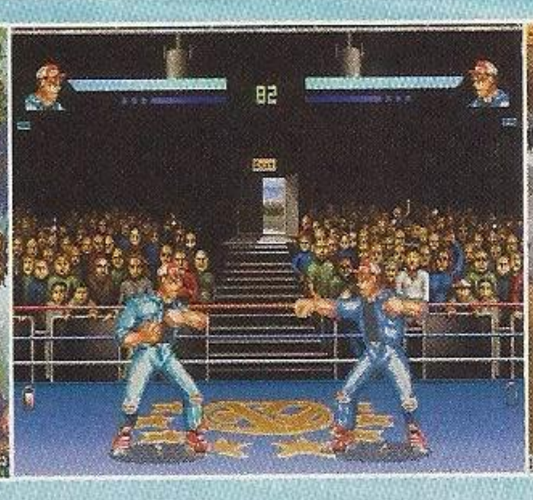
ALIEN VS. PREDATOR (Rebellion) – najlepsza gra na Dżagę; strzelanina FPP, w której można było wcielić się w Obcego, Predzia albo mięso z armatą (gra każdym była zupełnie inna). Jak na swoje czasy, zamiatała grafą i konceptem.

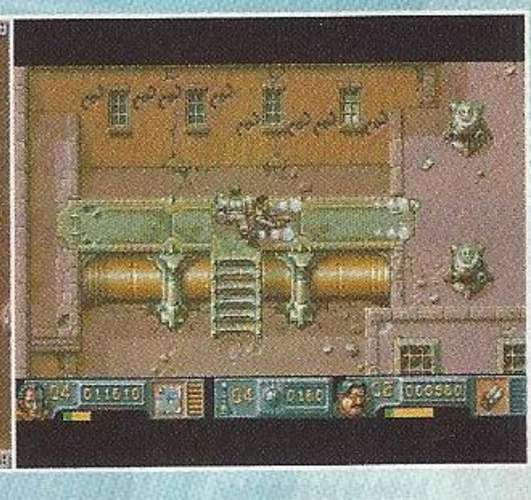
KASUMI NINJA (Midway) – digitalizowane mordobicie wzorowane na Mortalu. Kalka wyszła mocno średnio (grafa!), ale gra sprzedała się nieźle, jadąc na kontrowersyjnej brutalności.

TEMPEST 2000 (Llamasoft) – hipnotyzujący soundtrack, wkręcające plansze i uzależniający gameplay. Największy hit Jaga, niestety ukazał się, gdy dla konsoli było już za późno.

CYBERMORPH (Attention to Detail) – Where did you learn to fly? Latawko-strzelawka 3D, mocno reklamowana, nienajgorzej sprzedana, zalatująca kupą (bo brzydka i irytująca).

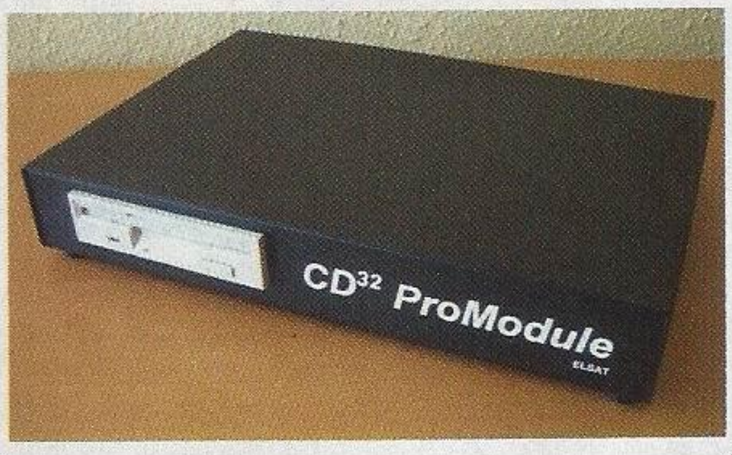
MISSILE COMMAND 3D (Virtuality) – odświeżona wersja przedpotopowego hiciora. Całkiem wciągająca i – co ciekawe – jedyna na Jaga gra obsługująca hełmy VR.





AMIGA CD32: AKCESORIA

Konsolka doczekała się kilku utensyliów, takich jak Promodule, SX-1 czy SX-32. Wszystkie one miały na celu rozbudowanie jej możliwości, ostatecznie zmieniając ją w niemal pełnoprawną Amigę. Po co ktoś, decydując się na zakup konsoli, miałby chcieć przetransformować ją z powrotem w komputer – trudno powiedzieć. Warto jednak wspomnieć, że ww. zewnętrzne podzespoły cechowały się niespecjalną pieczołowitością wykonania, przez co miały tendencję do zacinania się albo nie mieszczenia się w przeznaczonych dla nich slotach. Inne z kolei trzymały się ich „na słowo honoru" i wypadały jeśli gracz nie obchodził się z maszyną jak z jajkiem.



Z ponad 100 developerów, którzy zadeklarowali chęć pisania softu dla kitka, obietnice spełniło zaledwie nieco ponad dwudziestu. Powód tego stanu rzeczy był prosty – choć Jaguar imponował wnętrznościami, ich struktura była wyjątkowo trudna do ujarzmienia. Ci, którzy się zawzięli i opanowali programowanie Jaga, stawali przed kolejnym problemem – jak, do ladacznicy nędzy, wykorzystać potencjał konsoli na kartridżu o pojemności 6 MB? Jag co prawda całkiem dobrze radził sobie z kompresją danych, ale 6 MB to było wręcz śmiesznie mało i żadne pakunki nie mogły tutaj pomóc. Ech, gdyby wtedy ktoś w Atari huknął się w baniak, firma mogłaby istnieć do dziś (a Infogrames nazywałby się normalnie i miał tęczowego pancernika w godle).

Tytuły warte pieniędzy ukazały się dopiero w rok po premierze konsoli, kiedy Jag dogorywał już z mizerną bazą graczy. Atari zaś radośnie dobiło się, inwestując w dodatek CD dla konsoli, którą mało kto miał. Premiery dobudówki oczywiście nie poparto żadnymi killerskimi grami (zapewne wychodząc z założenia, że posiadacze Jaguara przyzwyczaili się do posuchy i się nie zorientują). Po tych błędach resztki Atari zaszyły się w małej, wykupionej przez siebie firmie JTS (producent dysków twardych) i marka zniknęła z rynku na kilka lat.

ZAPOMNIANA PRZYJACIÓŁKA

O ile na początku lat 90. Atari było w niezłej kondycji, o tyle Commodore chylił się już ku upadkowi. Po morderczym starciu na ceny dumpingowe z Atari w pierwszej połowie lat 80., przedsiębiorstwo złapało krótkotrwały wiatr w żagle w postaci ukochanej przez wielu Amigi. Wiatr ten jednak poszedł w stołek, bo zamiast w rozwijanie technologii i marketing, Commodore pakowało forsę w drogie projekty mające udowodnić ich możliwości technologiczne. Wiele z tych możliwości nie wynikało, bo o ile Przyjaciółka dzielnie stawiała czoła Atari ST, tak na początku lat 90. zaczęła ustępować pola komputerom o otwartej strukturze – PeCetom (wtedy mówiło się o nich „klony").

Wielkie C postanowiło bronić się przed bankructwem wejściem na rynek konsol. Już raz tam byli, w roku 1990, wypuszczając przerobionego na kartridże C64 – kolejny z „kapitalnych" ruchów marketingowych, bo jakże inaczej nazwać stawanie w szranki z japońskimi molochami za pomocą ośmioletniej technologii, w dodatku nie popartej grami? Przy drugim podejściu postanowiono wyprzedzić czymś konkurencję.

W 1993 debiutuje Amiga CD32. Ta 32 bitowa konsola miała szansę namieszać na rynku, jako pierwszy sprzęt do grania wyposażony w obiecujący widły na wierzbie napęd CD. Procek taktowany zegarem 14.3 Mhz, 2 MB RAMu i... kiepskie wsparcie grafiki 3D (tak było, wszyscy amigowcy mogli sobie do Dooma najwyżej powzdychać, a CD32 to była po prostu... Amiga z CD). Z grami również było nieciekawie, gdyż większość developerów zadowalała się portami z komputerów, co najwyżej obładowanymi sekwencjami video (żeby dziesięciomegowa gra nie grzechotała na cedeku).

Mimo to, początkowo wszystko szło nieźle. CD32 podbiła Brytfanię i Stetryczały Kontynent. Marsz na Zachód został jednak powstrzymany przez kiepski marketing oraz amerykańskie prawo. Firma Commodore winna była rządowi USA równe 10 mln dolarów za naruszenie prawa patentowego (patent XOR, niezły kretynizm, chętni wyszperają w sieci) i z taką należnością nie mógł wprowadzić CD32 na rynek amerykański. Zapasy konsoli zatrzymano na Filipinach (tam były produkowane), aby pokryć koszty produkcji. Commodore, które postawiło wszystko na jedną kartę, było już wtedy niewypłacalne. Gigant ogłosił bankructwo i marka Commodore zniknęła z rynku (i jak na razie nie zeżarł jej żaden pancernik). //**sasori**

AMIGA CD32: NAJLEPSZE GRY

MICROCOSM (Psygnosis) – kojarzycie film „Mikrokosmos"? Pomieszajcie go z Tempestem 2000 i wstawkami FMV w stylu „Matrixa" i wtala. Gra zamiatała oprawą AV, grywalnością może mniej, ale hype zrobił swoje.

MISADVENTURES OF FLINK (Psygnosis) – śliczna platformówka 2D z ręcznie rysowaną grafiką. Wcielaliśmy się w młodego czarodzieja, który mógł sobie w kociołku przygotowywać magiczne piardy.

ULTIMATE BODY BLOWS (Team 17) – wersja ostateczna kapitalnego, rysowanego mordobicia. Pierdyliard wojowników, od klasycznego ruskiego kozaka po wynalazki typu karzeł ujeżdżający dinozaura.

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT (Team 17) – ponury klimat, krew, kilka dróg do celu i morderczy poziom trudności. Z Obcymi nigdy nie było łatwo.

CHAOS ENGINE (Bitmap Brothers) – jeszcze jedna strzelanka w stylu klasycznego Gauntlet. Widok z lotu ptaka, dwóch zabijaków i multum przeciwników do przerobienia na mielonkę.

CICHE WZGÓRZE

Horror i gry video od lat prowadzą związek nieco burzliwy, ale czasami owocujący naprawdę udanym potomstwem. Jednym z najlepszych przykładów tego ostatniego jest ciągnąca się już od przeszło dekady saga piekielnego miasteczka Silent Hill. Jak niemal każda seria, tak i ta miewała wzloty i upadki, czy może raczej drobne potknięcia. Zacznijmy jednak od początku, od samych narodzin zła. //DrMax

Pierwsze zaproszenie do Silent Hill fani wirtualnej grozy otrzymali w roku 1999, wraz z premierą pierwszej części gry na PlayStation. Wydana przez Konami produkcja wrzucała graczy w wyświechtaną kurtatę niejakiego Harry'ego Masona, któremu podczas podróży samochodowej z córką zdarzył się wypadek nie do pozazdroszczenia. Oto bowiem na drogę wybiega tajemnicza postać, bohater cudem unika zderzenia, ale traci kontrolę nad samochodem i wypada z szosy. Po odzyskaniu przytomności okazuje się, że Cheryl – bo tak na imię córze Harry'ego – zniknęła bez śladu. Zdeterminowany odszukać zagubione potomstwo, Mason zapuszcza się w obręb pobliskiej zabitej dechami (i nie tylko) mieściny.

Na pierwszy rzut oka Silent Hill był kolejnym z licznego wówczas grona pogrobowców Resident Evil. Ot, standardowy survival horror – biegamy po miasteczku od czasu do czasu napotykając nieprzyjaźnie nastawione potworki, w przerwach zaś rozwiązujemy zagadki. Tym, co wyróżniało SH z tłumu, pomijając w pełni trójwymiarową grafikę (zamiast postaci w 3D poruszających się po dwuwymiarowych tłach), był pieczołowicie budowany klimat. Nastrój grozy towarzyszył graczowi niemal przez cały czas, pielęgnowany w jego umyśle wszechobecną mgłą i ciemnością, a także tajemnicą otaczającą opustoszałe miasteczko. Wypada dodać do tego dwa gadżety, które teoretycznie miały pomagać w rozgrywce, ale sprawdzały się przede wszystkim jako budulec nastroju – latarka i radio. Ta pierwsza, jak nietrudno się domyślić, służyła do oświetlania drogi, ale jej ograniczony promień światła raczej uświadamiał nam ciągłą obecność otaczającego, nieprzeniknionego mroku. Radio natomiast pełniło funkcję prymitywnego radaru, zaczynało bowiem szumieć, kiedy nieopodal znajdowało się zagrożenie. Dawało to graczowi kilka sekund na przygotowanie, a przy okazji wyobrażenie sobie czegoś dużo bardziej przerażającego niż cokolwiek, co mogli wymyślić autorzy. Fabuła co prawda z biegiem czasu stawała się nieco poplątana, angażując w historię demoniczne siły i bezbożnych sekciarzy, ale w porównaniu z resztą gatunku, z RE na czele, scenariusz był wprost oskarowy. Specyfika tytułu zyskała mu sporą rzeszę wielbicieli, którzy zakochali się w gęstym klimacie i dojrzałej tematyce podejmowanej przez grę. Haczyk został połknięty. Teraz wystarczyło tylko poderwać wędkę.

Z tym jednak Konami poczekało na nadejście kolejnej generacji konsol. Niedługo po premierze czarnej bestyjki zwanej PS2, na półki sklepów wypełzła kontynuacja. I to jaka! Silent Hill 2 wzięła to, co najlepsze ze swej poprzedniczki, czyli ciężki, zawiesisty klimat grozy i dodała do niego naprawdę doskonałą, dojrzałą opowieść. Wcielając się w Jamesa Sunderlanda, który dopiero co otrzymał list od żony proszący go o przybycie do Silent Hill, zaczynaliśmy ponurą przygodę w zasyfionej toalecie przy wjeździe do pomienionego miasteczka. Od samego początku też sprawa zaczynała cuchnąć, bowiem – jak się szybko okazywało – wspomniana małżonka bohatera od trzech lat nie żyje. Jako targany smutkiem i niepewnością James zagłębialiśmy się w czeluści wyciszonego miasta.

Pozornie SH2 nie różnił się specjalnie od „jedynki". To samo z lekka kulawe sterowanie, z grubsza podobna rozgrywka. Oczywiście, z racji zmiany platformy, grafikę poddano stosownemu liftingowi, ale większą część ekranu nadal spowijały ciemności lub ta przeklęta mgła. Wraz z rozwojem fabuły, James poznaje kolejnych bohaterów swego dramatu, od tajemniczej Marii budzącej niepokojące podobieństwo do jego zmarłej żony, poprzez zahukaną Angelę aż po głupawego Eddie'go, który podejrzanie często przebywa w otoczeniu zwłok. Losy każdej z postaci przeplatają się z historią bohatera, tworząc poruszającą i – co tu dużo gadać – bardzo przygnębiającą całość. Są w SH2 momenty, po których autentycznie chce się przerzucać sznur przez żyrandol. Tym niemniej, po poznaniu całości opowieści, odczuć można swego rodzaju sytość emocjonalną i przy okazji pocieszyć się, że nasze życie jest jednak dużo fajniejsze niż nam się wydaje.

Nie wypada zapomnieć także o obfitej warstwie symboliki, którą od tamtego czasu fani praktycznie wywrócili na lewą stronę, doszukując się podtekstów i sugestii interpretacji w najdrobniejszych nawet detalach. Część z nich to oczywiście zwykłe chciejstwo i nadinterpretacja, ale fakt pozostaje faktem – tu wszystko miało swoje wytłumaczenie, nawet wygląd potworów. Między innymi dzięki temu historyjka opowiedziana w SH2 lokuje się w ścisłej czołówce fabuł gier video. No i nie zapominajmy o ulubieńcu tłumów – Piramidogłowym, który za sprawą tego tytułu zaliczył swój debiut i z miejsca wdarł się do panteonu najbardziej intrygujących i charyzmatycznych postaci w grach.

Silent Hill dość szybko doczekało się statusu gry kultowej, więc wydawać by się mogło, że stremowani twórcy zamkną się w studio i nie wyjdą, dopóki nie stworzą czegoś, co przebije ich opus magnum. Tak się jednak nie stało, a kolejna część serii ukazała się ponownie po dwóch latach oczekiwania. W Silent Hill 3 graczy czekała kolejna zmiana protagonisty – w tej roli wystąpiła młodziutka Heather. Scenariusz trzeciej części zataczał koło, odnosząc się do wydarzeń z pierwszego SH i zarazem tracąc nieco siły przebicia skupionej na osobistych dramatach „dwójki". Co nie znaczy, że historia nie potrafiła wciągnąć. Praktycznie bez zmian pozostała natomiast rozgrywka, ponownie stawiając na mieszankę eksploracji, rozwiązywania zagadek i nieco nieskładnych walk. SH3 istotnie zatoczyła swego rodzaju koło, zamykając pierwszy rozdział serii. W tym momencie autorzy mogli ją zakończyć (co wówczas jeszcze raczej nikomu nie przyszłoby do głowy) albo zabrać w nieodkryte terytoria. Wybrali tą drugą możliwość, ku radości jednych i utrapieniu wielu innych.

Najciekawszą rzeczą w wydanym już w 2004 roku Silent Hill 4: The Room było to, iż gra ta początkowo wcale nie miała należeć do tej zasłużonej serii. Zdecydowanie dało się to odczuć, bo tytuł ten znacznie oddalił się od schematu SH. Rozgrywka zasadzała się wokół tytułowego pokoju, odseparowanego od świata, pełniącego rolę bazy wypadowej i – do pewnego punktu gry – azylu odseparowującego gracza od okropieństw napotykanych podczas wypadów do upiornych wymiarów. Ponadto, znacznemu uproszczeniu uległy zagadki, a ciężar rozgrywki położono zdecydowanie na walkę. Niestety, nie uległa ona specjalnym zmianom, pozwalając jedynie na naładowanie siły ataku. Poza tymi różnicami, gra nadal mocno osadzona była w swoich survivalowych korzeniach. Fabularne nawiązania do kanonu SH wprowadzone zostały raczej na siłę, opierając się na pomniejszych postaciach wspomnianych w poprzednich częściach. Zrezygnowano także z ukrytych jajcarskich zakończeń z czworonogami i kosmitami w rolach głównych.

Czwartą odsłonę SH traktować można dwojako: jako bluźniercze zejście ze ścieżki wyznaczonej przez poprzedników albo jako powiew świeżości wpuszczony do tego, co by nie mówić, nieco już zatęchłego (nomen omen) pokoju. Można nie lubić tego tytułu, można nie uznawać go za prawowitą część serii, ale trzeba mu przyznać, że próbował zerwać z wkradającą się do wirtualnych dziejów miasteczka stagnacją. Jak bardzo pożądane było to odświeżenie pokazać miała jednak nieodległa przyszłość.

WYGLĄDA NA TO, ŻE SERIA SZCZYTOWĄ FORMĘ MA DAWNO ZA SOBĄ I TERAZ SKAZANI BĘDZIEMY NA ODGRZEWANE KOTLETY. NO, CHYBA ŻE DO LICENCJI DORWIE SIĘ JAKIŚ ZESPÓŁ Z CIEKAWYM POMYSŁEM NA ZACIĄGNIĘCIE JEJ W NOWYM, EKSCYTUJĄCYM KIERUNKU

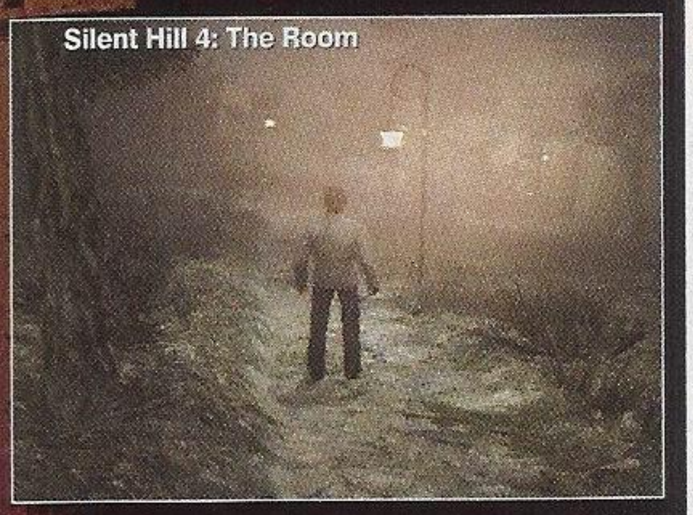
Wraz z premierą Resident Evil 4 stała się rzecz niesamowita – okazało się, że nawet survival horror, gatunek tak zachowawczy, że już bardziej się nie da, może ewoluować. Zmiana oblicza zdecydowanie wyszła ojcu chrzestnemu tego typu gier na dobre, ponownie umieszczając go na listach bestsellerów. Fani zaczęli się zastanawiać czy nie czas, aby i Ciche Wzgórze podążyło podobnym kursem. Tak się jednak nie stało, a przynajmniej nie całkiem. Owszem, wydany na PSP Silent Hill: Origins robił co mógł, aby uczynić walkę ciekawą i bardziej wyzywającą niż niemrawe obijanie stworków gazrurką. Udało mu się to częściowo, ale o rewolucji w kwestii sterowania na miarę RE4 nie było mowy. Także fabuła wydawała się dziwnie zachowawcza, co częściowo tłumaczy fakt, że grę opracowali Amerykanie, którzy najwyraźniej nieco za bardzo przejęli się dochowaniem wierności poprzednim grom w serii. W rezultacie postanowili powrzucać co bardziej charakterystyczne elementy dwóch pierwszych części, często bez ładu i składu, czego symbolicznym przykładem są chociażby powracające zdeformowane pielęgniarki z pokaźnymi biustami – doskonale uzasadnione w SH2, a w Origins lekko od czapy.

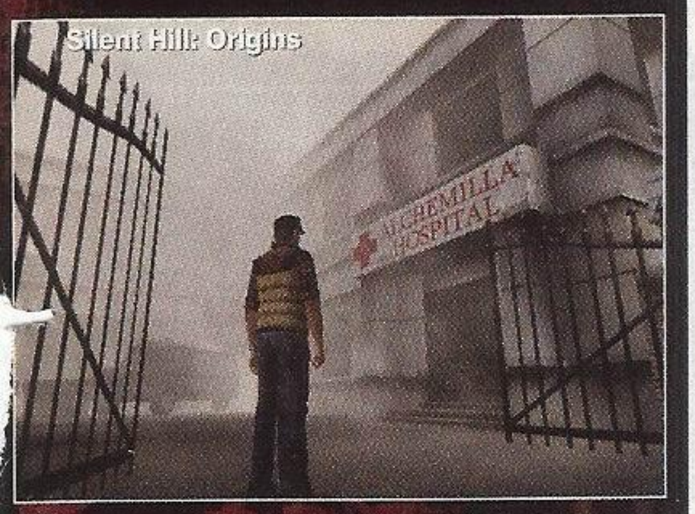
Właściwie wszystkie powyższe zarzuty odnieść można także do kolejnej części, wydanej już na duże konsole dla prawdziwych mężczyzn. W SH: Homecoming, także wyprodukowanym w kraju Wuja Sama, starano się połączyć klimat i klasyczne części składowe serii z rozgrywką adekwatną dla XXI wieku. Czy się to udało? Nie do końca. Fabuła to raczej wzdychanie do wielkości SH2, ale o podobnym ciężarze emocjonalnym raczej nie ma mowy. Po raz kolejny, i znowu bez sensu, powracają zasiedziałe w serii potwory, z wymuszonym występem Piramidogłowego na czele. Nowe bestyjki zdecydowanie nie grzeszą pomysłowością, a inwencja autorów w kwestii ich niepokojącego wyglądu ograniczyła się głównie do przemieszania kończyn i powtykania ich głów w dziwne miejsca, z zadkiem włącznie. Tym niemniej, Homecoming to nadal całkiem rzetelny survival horror i potrafi dostarczyć kilku godzin całkiem niezłej rozrywki. Po prostu przy poprzednich częściach SH wychodzi na zakompleksionego kuzynka, który sam nie wie czy naśladować starszych krewnych, czy puścić się pędem w swym własnym kierunku.

I to by było na tyle, moi mili. Jak na razie o kolejnej wizycie w upiornym miasteczku nie słychać, jeśli pominąć zapowiedzianą niedawno Shattered Memories – odświeżoną wersję pierwszej części gry (a także, jeśli ktoś ma jeszcze siłę udawać zaskoczonego, tytuł na wyłączność dla Wii). Wygląda na to, że seria szczytową formę ma dawno za sobą i teraz skazani będziemy na odgrzewane kotlety rzucane co jakiś czas na pożarcie fanom. No, chyba że do licencji dorwie się jakiś zespół z autentycznie ciekawym pomysłem na zaciągnięcie jej w nowym, ekscytującym kierunku. Można się łudzić, wiadomo wszak nie od dziś, że nadzieja matką tych, którzy zawsze mają szczęście. ■■

CICHE ZBOCZA

Żadna popularna seria nie może obyć się bez produktów ubocznych, skutecznie wysysających z fanów kasę w przerwach pomiędzy ukazywaniem się kolejnych części. Silent Hill nie jest w tym przypadku wyjątkiem. O adaptacji filmowej w reżyserii Christophe'a Gansa dobrze wiecie, ale przypomnijmy kilka nieco mniej spektakularnych odprysków. Jednym z ciekawszych był z pewnością Silent Hill: Play Novel, tekstowo-obrazkowa przygodówka wydana wyłącznie na GBA i wyłącznie w Japonii. Kolejnym wartym wzmianki produktem był Silent Hill Experience, czyli kolekcja multimediów związanych z serią wydana na PSP. Dorzućcie do tego komiksy, mangi, płyty z muzyką niezastąpionego Akiry Yamaoki, audycje radiowe, wersje reżyserskie i wydania zbiorcze, gry na komórkę, wydawane w Japonii DVD z materiałami poszerzającymi uniwersum SH... Jest w czym wybierać. Największym chyba kuriozum jest zaś zalegający w japońskich salonach gier Silent Hill Arcade, czyli po prostu „celowniczek na szynach" osadzony w realiach miasteczka. Ktoś tu chyba zapomniał wziąć leków.





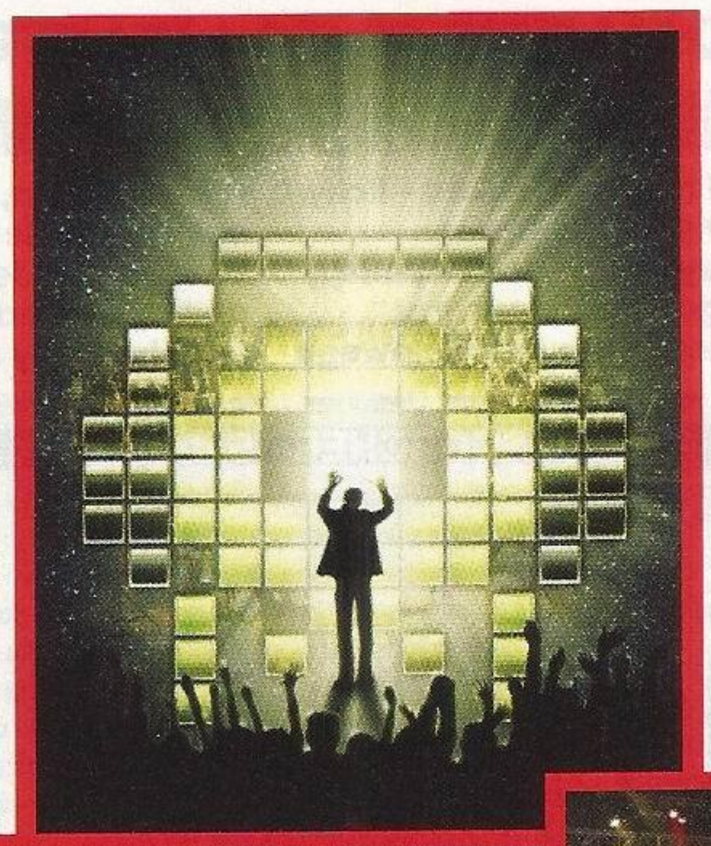
SZUMY I TRZASKI

8-BITOWA SYMFONIA

Wydawać by się mogło, że wraz z rozwojem technologii, muzyka jaką twórcy gier oprawiają swoje dzieła będzie już tylko lepsza i właściwie – w erze wypasionych instrumentalnych soundtracków w Dolby Digital – nie ma po co wracać do znanych z konsolowej prehistorii pisków. *//DrMax*

Nic bardziej mylnego. Okazuje się bowiem, iż owa siermiężna muzyka zaklęta na 8- i 16-bitowych kartridżach nadal potrafi budzić emocje, i to nie tylko w skończonych sentymentalistach. Istotnie, pominąwszy ubogi zestaw dźwięków jakim mogły się poszczycić ścieżki dźwiękowe starych tytułów, można bez problemu odnaleźć prawdziwe klejnoty kompozycji, budujące klimat nie gorzej niż dzisiejsze kawałki rozpisane na stuosobową orkiestrę.

Skoro już jednak mowa o orkiestrach, zajmijmy się zjawiskiem relatywnie świeżym, bo rozpoczętym już w XXI wieku, łączenia muzycznej klasyki gier z tradycjami muzyki klasycznej. Trend nadawania 8-bitowej (i nie tylko) muzyce pełnej oprawy symfonicznej trwa nieprzerwanie od kilku lat i zdobył sobie na świecie olbrzymią popularność, owocując kilkoma ze wszech miar godnymi uwagi przedsięwzięciami.



Pierwszym i bodaj najbardziej spektakularnym jest Video Games Live – seria koncertów wykoncypowana w 2002 roku (a wprowadzona w życie trzy lata później) przez pioniera branży Tommy'ego Tallarico i zasłużonego kompozytora Jacka Walla. Objazdowa orkiestra odwiedziła w ciągu ostatnich kilku lat kilkadziesiąt krajów rozsianych na pięciu kontynentach, prezentując orkiestralne wykonania najbardziej rozpoznawalnych i darzonych największą estymą motywów muzycznych z gier. Panowie nie ograniczają się do przedpotopowych klasyków, prezentując przekrojowy zestaw utworów z bogatej historii growej muzyki – od Zeldy i Sonica poprzez Myst i Warcraft, aż po Halo i Medal Gear Solid.

Koncerty, w wykonaniu Kalifornijskiej Orkiestry Symfonicznej i tamtejszego chóru początkowo odbywały się wyłącznie w Stanach, szybko jednak olbrzymi sukces zjawiska skłonił organizatorów do zaprezentowania swego show także w innych krajach. VG Live dotarło w tak odległe zakątki świata, jak Korea Płd. i Nowa Zelandia.

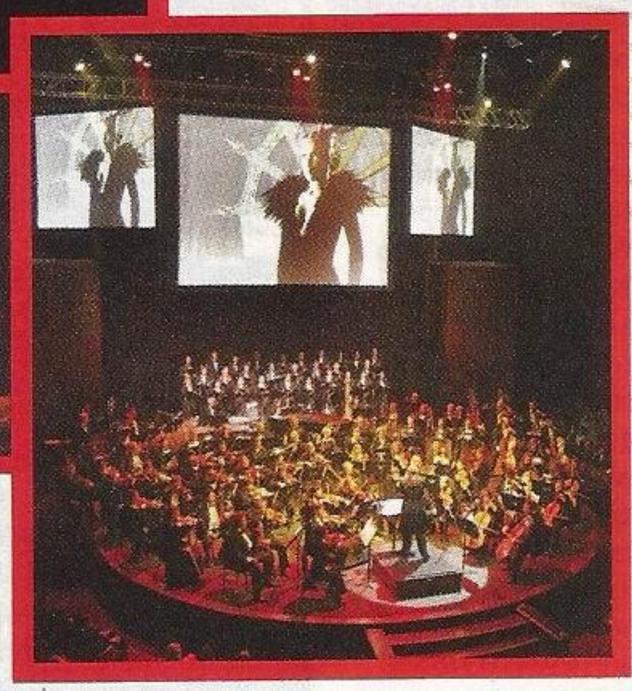
Tym, co dodatkowo wyróżnia przedsięwzięcie, jest bogata oprawa multimedialna. Od samego początku założeniem twórców było uczynienie koncertów tak interaktywnymi i stymulującymi wizualnie, jak tylko się da. Stąd ciągłe projekcje grafik i animacji wyświetlane za instrumentalistami, stąd także zabawne interludia, podczas których losowo wybrani widzowie rozgrywają na wielkim ekranie partię Froggera, Ponga czy Space Invaders, a orkiestra przez cały czas improwizuje starając się dopasować muzykę do wydarzeń na ekranie. Do tego dołożyć trzeba imponujące popisy solowe, jak np. zagrany na pianinie przez Martina Leunga motyw przewodni Mario albo gitarowe solo z Contry.

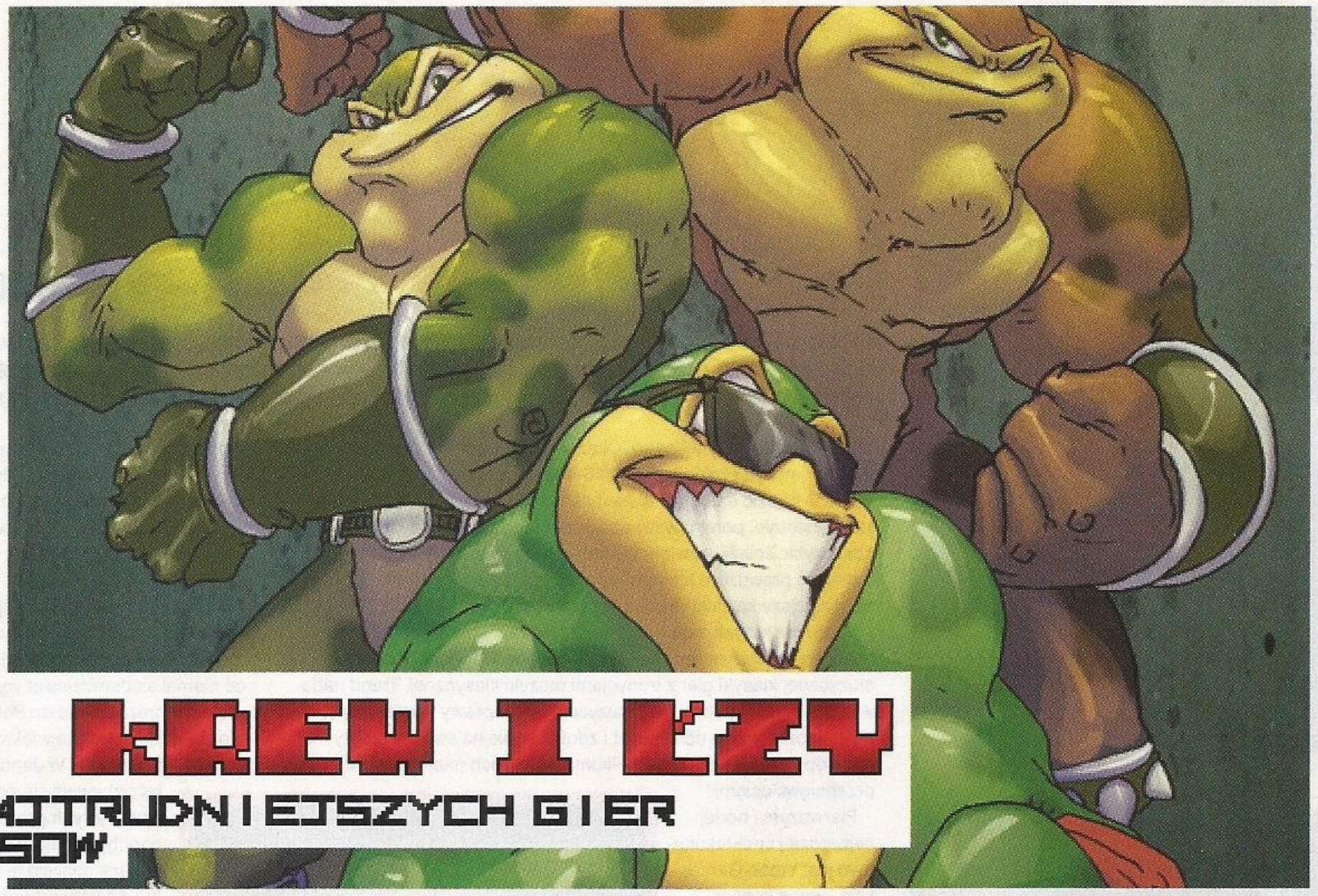
Jak dotąd VG Live odnosiło spektakularne sukcesy gdzie tylko się pojawiło. Tallarico wspomina jeden szczególnie poruszający moment, jaki przydarzył się podczas koncertu na Tajwanie: „Graliśmy podczas Olimpiady, kiedy Chiny nie pozwoliły reprezentantom Taiwanu występować pod własną flagą. W pewnym momencie pojawiliśmy się na scenie powiewając ich narodowym sztandarem, co bardzo wzruszyło wielu ludzi. Publiczność wiwatowała, a niektórzy nie potrafili ukryć wzruszenia."

Organizatorzy nie zamierzają jednak osiadać na laurach. Wprost przeciwnie – w planach mają ciągłe wzbogacanie repertuaru, oprawy i zasięgu swych koncertów. Na bieżący rok zaplanowane mają ponoć niemal siedemdziesiąt występów na całym świecie. Jeśli kiedykolwiek impreza zawita do Polski, nie wahajcie się ani chwili.

To, że VG Live jest największym przedsięwzięciem tego typu, nie oznacza, że jedynym. W Japonii, która jak wiadomo grami stoi, od lat odbywają się pojedyncze koncerty symfoniczne, podczas których prezentuje się muzykę z gier (by wspomnieć choćby orkiestralne wykonania utworów z Resident Evil mające miejsce jeszcze w latach 90.). W roku 2002 odbył się koncert pod prostym acz wiele mówiącym tytułem Final Fantasy. Okazał się on tak wielkim wydarzeniem, że Square Enix czym prędzej przemieniło go w imprezę cykliczną. Dwa lata temu rozpoczęła się największa bodaj trasa, upamiętniająca dwudziestolecie serii – Distant Worlds: Music from Final Fantasy. Dwugodzinny show wzbogacony o grafiki i animacje z wszystkich części sagi wystartował w Sztokholmie, spotykając się z gorącym przyjęciem fanów. Tu jednak, w odróżnieniu od VG Live, publiczność skupia się raczej na kontemplowaniu dopływających ze sceny dźwięków niż żywiołowym uczestniczeniu w całym wydarzeniu. Tym sposobem, obie imprezy ładnie się uzupełniają.

Ostatnim przedsięwzięciem, o którym dziś wspomnę, jest Play: A Video Game Symphony, stworzone po części przez autorów wspomnianego wyżej Distant Worlds. W przeciwieństwie do niego, Play nie ogranicza się jednak do zestawu utworów z jednej tylko serii, prezentując pełen przekrój muzyki z gier z różnych okresów. Twórcy od samego początku założyli sobie jak największe zróżnicowanie repertuaru, dzięki czemu słuchacze mogą delektować się motywami z tak diametralnie różnych tytułów, jak: Super Mario Bros., Castlevania, Lost Odyssey, Sonic, Zelda, Halo, World of Warcraft, Silent Hill, Kingdom Hearts, czy Chronicles of Riddick. Pomimo braku wizualno-koncepcyjnego przepychu, jaki cechuje VG Live, także i Play przyciąga tłumy melomanów i graczy na całym świecie. Tym, co najbardziej cieszy jego twórców, jest fakt, że większość publiczności stanowią zazwyczaj ludzie młodzi, których można przy tej okazji zarazić bakcylem miłości do muzyki klasycznej. A przy okazji pokazać bywalcom filharmonii, że muzyka w grach to nie tylko debilne popiskiwanie zagłuszane przez odgłosy wystrzałów i rzężenie przeciwników. Nie wspominając o tym, że uwielbiane przez starych fanów motywy doczekać mogą się wykonania na jakie w pełni zasługują. Kończąc, wypada wyrazić nadzieję, że któryś z tych szalenie intrygujących przedsięwzięć zawita kiedyś także do naszego growego zaścianka. Do tematu na pewno jeszcze powrócimy. ■■





POT, KREW I ŁZY

CZYLI 10 NAJTRUDNIEJSZYCH GIER WSZECH CZASÓW

Niektórzy mawiają, że w dzisiejszych czasach trudnych gier już się nie robi. Nie jest to prawda, ale wypada przyznać, że zalew tytułów przeznaczonych dla niedzielnych graczy zaniża średnią poziomu trudności. W czasach ośmiu i szesnastu bitów odsetek wymagających produkcji był z pewnością wyższy i na pewno niejeden z Was nadal ma swoją osobistą nemesis – grę która sprawiła, że wył wniebogłosy i ciskał joypadem o ściany. Dziś przedstawiam zestaw dziesięciu takich właśnie tytułów, od których krwawią kciuki i pękają żyłki w mózgu. Od razu wyjaśniam – liczy się autentyczny poziom trudności, wystawiający na próbę zręczność i szybkość reakcji grającego, czyli z miejsca odpadają wypalające mózgi „logiczne inaczej" przygodówki i inne gry, w których udręka kończy się wraz z przeczytaniem internetowego FAQ. Ponadto, trudność musi wynikać ze świadomego założenia autorów, a nie z niechlujnego opracowania gry. A jak wyglądałaby Twoja lista? Jeśli macie w pamięci tytuł, który pozamiatał Wami podłogę przed telewizorem – piszcie! A teraz zaciskamy zęby i wychodzimy na plac boju. *//DrMax*

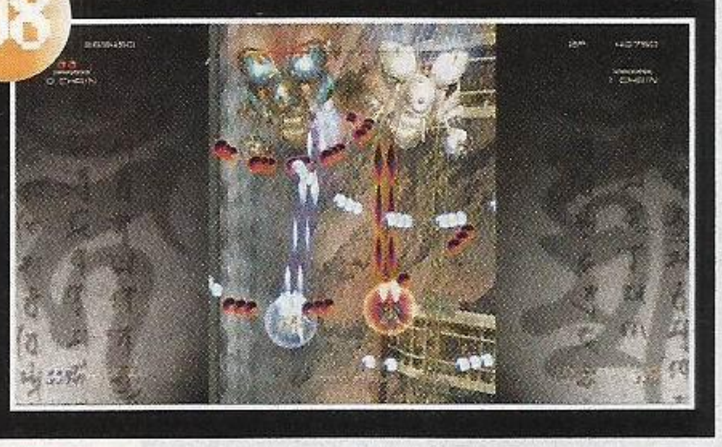
10 STRIDER / Mega Drive

Swego czasu wielki przebój salonów gier i gorący tytuł na wyłączność dla Sega Mega Drive zasłynął, oprócz bycia naprawdę świetną zręcznościówką, absolutnie bezlitosnym poziomem trudności. Po jednej stronie tytułowy panopek z wielkim mieczem, po drugiej absolutny zalew wszelkiego mięsa armatniego, a do tego, jakby komuś było mało, kilku budzących respekt bossów w rodzaju olbrzymiego cybernetycznego goryla czy chińskich oficerów morfujących w wielką mechaniczną gąsienicę. Nawałnica wrogów nie ustawała praktycznie ani na moment, i nawet ulepszany z biegiem rozgrywki zasięg broni i umiejętność przyczepiania się do ścian i sufitów nie polepszała w znacznym stopniu sytuacji. Po pięćdziesiątym runięciu w przepaść albo padnięciu pod ciosami i kulami przeciwników, niejeden gracz zrezygnowany ciskał pada na zroszony potem dywan. Być może to właśnie skłoniło Capcom do wprowadzenia sporych zmian w wersji na NES, mocno stonowanej i wzbogaconej o elementy RPG.

09 SCORCHER / Saturn

Czarny koń listy, zapewne bowiem mało kto pamięta to nie do końca udane dziecko skandynawskich firm Zyrinx i Scavenger. W skrócie – futurystyczne wyścigi o całkiem oryginalnej koncepcji. Gracz nie siadał bowiem za sterami przyszłościowego samochodu, poduszkowca czy innej rakiety, ale skuterka otoczonego kulistym polem siłowym, na którym miał doturlać się do mety. A nawet to nie było łatwe, pomijając już zajęcie miejsca w czołówce. Dlaczego? Po pierwsze – tory zaprojektowane były przez absolutnego sadystę. Bez wykucia na pamięć każdego zakrętu czy wyrwy w asfalcie nie było mowy o zwycięstwie. Po drugie – pozostali zawodnicy nie okazywali za grosz litości, prąc do mety z zawziętością wygłodniałego geparda, okazyjnie tylko robiąc sobie przerwę na zepchnięcie gracza z trasy. Futurystyczne wyścigi to gatunek od którego wypada oczekiwać wyzwań, ale nawet na swoim podwórku Scorcher wyrastał pod tym względem ponad przeciętność.

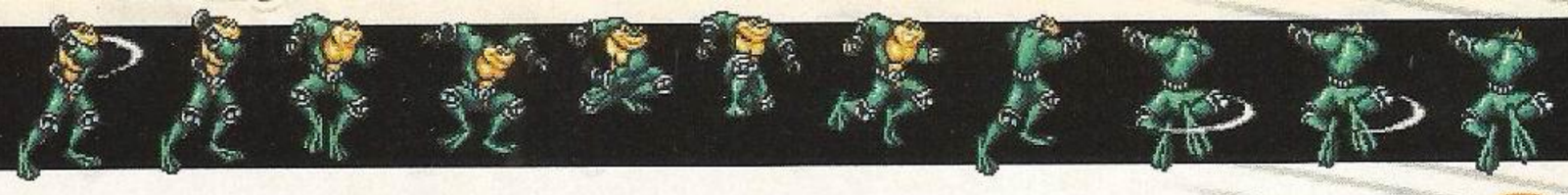
08 IKARUGA / Dreamcast

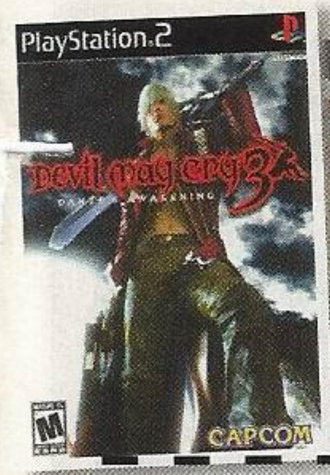


Właściwie można by spokojnie połowę listy zapełnić dwuwymiarowymi strzelankami kosmicznymi w rodzaju R-Type czy Gradius. Co prawda Ikaruga ujrzała światło dzienne kiedy gatunek z honorami odchodził do lamusa, jednak pokazała, że nie zamierza poddawać się bez walki. Schemat znacie: mały stateczek leci w górę ekranu, a zewsząd nadlatują przeciwnicy, zasypując go gradem różnokolorowych pocisków. Momentami dosłownie ciężko dojrzeć cokolwiek poza świecącymi kulami, promieniami i eksplozjami, a tu jeszcze przecież trzeba omijać nadlatujące zagrożenia. Pomimo względnie późnego debiutu, Ikaruga stanowi kwintesencję swego gatunku i prawdziwe wyzwanie dla każdego maniaka.

07 F-ZERO GX / GameCube

Weźcie wszystko to, co napisałem o Scorcherze, przyspieszcie kilkukrotnie, dodajcie wijące się jak wąż, przeczące prawom fizyki tory i okazyjne zawalidrogi w postaci lawin kamieni i tym podobnych atrakcji. F-Zero było trudne już w swych SNESowych powijakach, wersja na GameCube podbiła poziom trudności gdzieś w okolice stratosfery. Wkucie na pamięć tras to punkt wstępny, do tego potrzebne były jeszcze stuprocentowa precyzja i nadludzki refleks. Bez wątpienia najtrudniejsza w swoim gatunku i jedna z najbardziej wyzywających gier poprzedniej generacji.

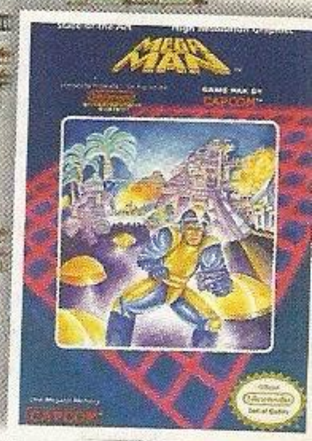




06 DEVIL MAY CRY 3 / PS2

Pierwsze dwie części przygód Dantego nie należały może do typu gier dla osobników nie wiedzących od której strony złapać pada, jednak dopiero DMC3 ujawnił prawdziwie sadystyczne oblicze Capcomu. Zapewne w celu ukarania krnąbrnych Gaijinów, japoński tryb „hard" stał się w zachodnim wydaniu trybem „normal". Wyjątkowo mężni wojownicy mogli zaś sprawdzić się w osłabiającym zwieracze „Dante Must Die", gdzie przeciwnicy właściwie robili co chcieli z każdym „nie-hardkorowym" graczem. Jednym słowem – przesada. Wielu fanów serii zapewne odetchnęło z ulgą po wydaniu specjalnej edycji gry, w której poziom trudności nieco złagodzono.

05 MEGA MAN / NES



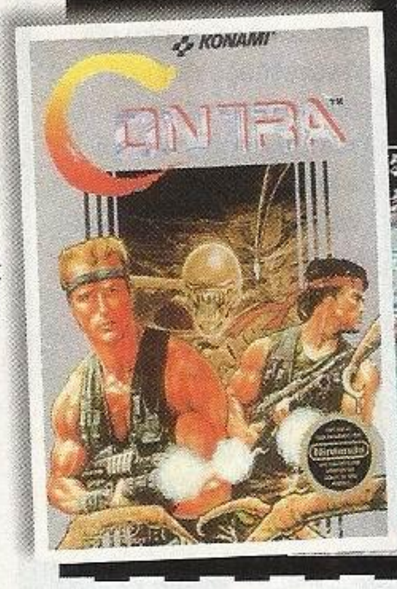
Ach, Mega Man. Jedna z ofiar dynamicznego rozwoju gier, skrzywdzony niezliczoną liczbą crapów ze swym udziałem. Nie wypada jednak zapominać, że pierwsze trzy części to absolutna klasyka platformówek. O ile jednak każda z części stanowiła spore wyzwanie, żadna nie dorównała poziomem trudności pierwszej, pionierskiej odsłonie przygód niebieskiego ludzika. Tak, co prawda gracz dostawał pokaźnych rozmiarów pasek energii, ale co z tego, skoro niektórzy przeciwnicy potrafili jednym ciosem opróżnić go niemal w połowie. Do tego doprowadzające do łez segmenty platformowe, jak skakanie po cegiełkach pojawiających się na kilka sekund czy omijanie w locie sterczących z podłoża kolców – żeby przejść niektóre fragmenty za pierwszym razem potrzeba było niewiarygodnego fuksa albo zdolności telepatycznych. No i nie zapominajmy o bossach, którzy – w zależności od doboru broni – byli absurdalnie łatwi do pokonania, albo zwyczajnie niemożliwi. Po prostu, trzeba było zagrać i poznać grę na tyle dobrze, żeby mieć jakiekolwiek szanse. Może i niewyrośnięty, ale za to twardy, niebieski skurczybyk.

03 NINJA GAIDEN / Xbox

Ładny kontrargument dla tezy głoszącej, że w dzisiejszych czasach nie powstają gry wymagające. Ninja Gaiden na pierwszego Xboxa dumnie kontynuowało tradycję swojego 8-bitowego przodka, przerzucając jednak trudność z elementów platformowych (te akurat bywały w nowej odsłonie przygód Ryu mocno niedopracowane) na walkę. Tu nie ma mowy o radosnym tłuczeniu przycisków jak popadnie – jeśli nie wiesz co robisz, byle pachoł może błyskawicznie opróżnić Twój pasek energii. Jasne, wiele tu elementów frustrujących, czy wręcz przegiętych, jak eksplodujące shurikeny nadlatujące spoza ekranu czy żenująca liczba checkpointów – o niektórych walkach z bossami nie wspominając – ale taki już urok tej serii. Jak powiedział jej twórca, Tomonobu „mroczny i zły" Itagaki: „Przestańcie narzekać i zacznijcie nad sobą pracować".

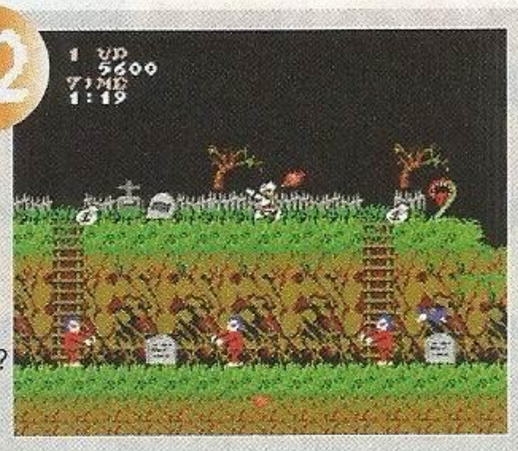
04 CONTRA / NES

Czyli biegiem w prawo i kulka między oczy każdemu, kto się napatoczy. A mięsa armatniego nie brakowało, całość zaś dodatkowo utrudniał fakt, że jeden wyłapany strzał posyłał naszego wojaka do piachu. Jeśli dodać do tego oszałamiającą liczbę żyć (całe trzy), trudno się dziwić, że większość graczy nawet nie zabierała się za przygodę z Contrą bez słynnego kodu Konami podbijającego liczbę żyć do trzydziestu.

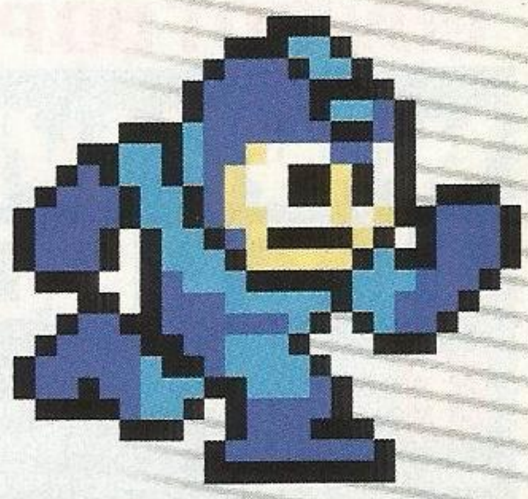


Jednak nawet to nie gwarantowało sukcesu w deszczu wrogich pocisków. Z dodatkową pomocą przychodził tryb dla dwóch graczy, w końcu, co dwie grzejące do nieprzyjaciół giwery, to nie jedna. Chyba że towarzysz okazywał się „zdolny inaczej" i – na przykład – nie pozwalał przesunąć dalej ekranu, co w niektórych sytuacjach kończyło się wyłapaniem zbłąkanej kuli albo lotem koszącym prosto w przepaść. Mocna rzecz, tylko dla prawdziwych twardzieli wcinających ołów na śniadanie i sikających napalmem.

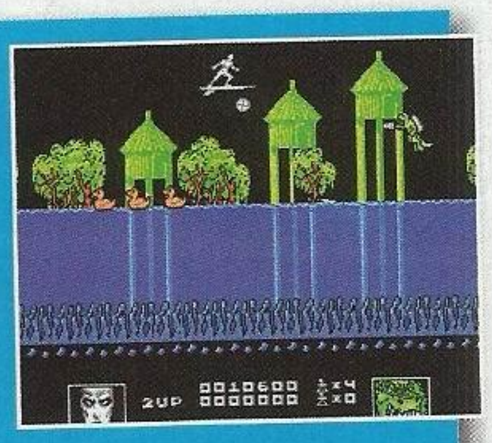
02 GHOSTS 'N GOBLINS / NES



Wkraczamy na poletko zarezerwowane dla autentycznych masochistów. Z pozoru typowa dwuwymiarowa platformówka z rycerzykiem w roli głównej, w rzeczywistości zaś prawdziwa próba zręczności, charakteru i – przede wszystkim – cierpliwości. To, że nasz heros Arthur, jest istotą wyjątkowo cherlawą i zazwyczaj jedno trafienie powala go na glebę, to jedno. To, że przeciwników niezliczone masy, a punktów kontrolnych tyle, co kot wykaszlał – do przeżycia. Nawet fakt, że – jakby tego było mało – uraczeni zostajemy także limitem czasowym da się jakoś przeżyć. Jaka natomiast czeka nagroda za przebrnięcie przez wszystkie poziomy? Gorąca noc z uratowaną księżniczką? Wieczna chwała należna największym bohaterom? Hehe, a co powiecie na konieczność ponownego zaliczenia wszystkich etapów? Niejeden twardziel zapewne uronił w tym momencie łzę frustracji, gniewu i niedowierzania. Stara szkoła w najczystszym, najbardziej bezlitosnym wydaniu.



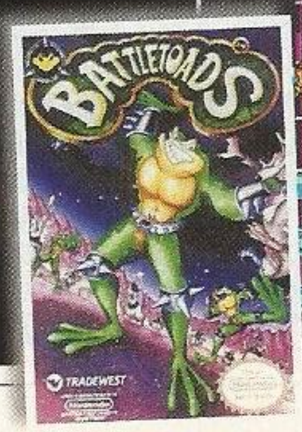
BONUS: SREBRNY SADYSTA

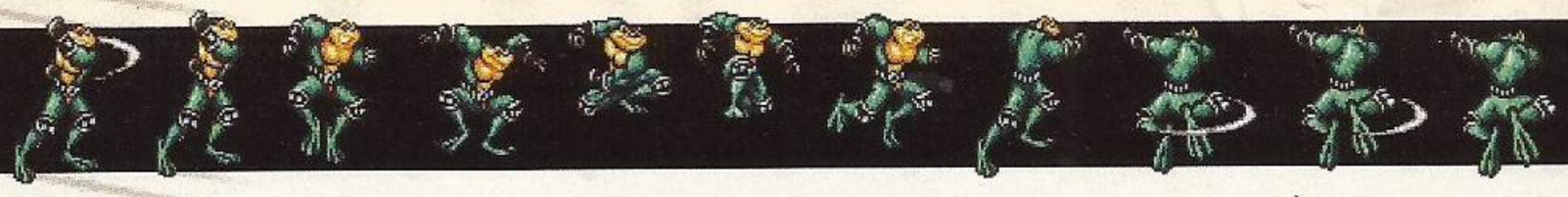


Wspominałem co prawda na początku, że aby załapać się na naszą listę, trudność gry wynikać musi ze świadomego założenia, a nie niedomagania umysłowego programistów, trudno jednak nie poświęcić kilku słów jednej z najbardziej wycieńczających fizycznie i psychicznie gier w historii. Silver Surfer, wydany na NESa w 1990 roku, jest lataną strzelanką w stylu wspomnianego wcześniej R-Type czy 1942, jednak idiotyczny poziom trudności sprawił, że gra zapisała się na stałe w annałach wirtualnej rozrywki. Trudno powiedzieć co w tej produkcji wkurza najbardziej – bezustanny strumień pocisków i nieprzyjaciół dybiących na golasa na desce, fakt że zabija go nie tylko pojedyncze trafienie, ale nawet dotknięcie elementu scenografii, czy konieczność ciągłego klepania przycisku w celu prowadzenia ostrzału (jeśli nie posiada się joypada z opcją autofire). Sprawy bynajmniej nie ułatwia fakt, że grafika jest momentami tak nieczytelna, że praktycznie nie da się odróżnić śmiercionośnej przeszkody od niewinnego elementu tła, tudzież dostrzec zabłąkanego pocisku zmierzającego w naszym kierunku. Te wszystkie elementy sprawiają, że Silver Surfer pozostaje jedną z najtrudniejszych gier w historii, ale niekoniecznie z dobrych powodów. Niedowiarkom polecam odcinek Angry Video Game Nerda poświęcony w całości tej wiekopomnej produkcji. Bolesne.

01 BATTLETOADS / NES

Oto ona, jedna z najlepszych chodzonych nawalanek i zarazem prawdopodobnie najtrudniejsza gra w historii. Battletoads na NESa. Już sama walka z otaczającymi wojownicze ropuchy zabijakami stanowiła nie lada wyzwanie, do tego należy dodać osłabiające wręcz segmenty platformówkowe. Poczynają od bujania się na linach czy uciekania przed wielkimi zębatkami, a kończąc na sekwencjach jazdy na lewitującym skuterze, które niejednemu graczowi musiały śnić się po nocach. Żeby było zabawniej, zaangażowanie drugiego gracza wcale nie ułatwiało rozgrywki, gdyż nic nie stało na przeszkodzie, żeby powalić kolegę niecelnym kombosem. Mogę się założyć, że tytuł ten wystawił na próbę niejedną przyjaźń. Jeśli przeszedłeś Battletoads, niniejszym kłaniam Ci się w pas, bo dokonałeś nie lada wyczynu. Absolutny hardcore.





ZAGUBIONE W CZASIE

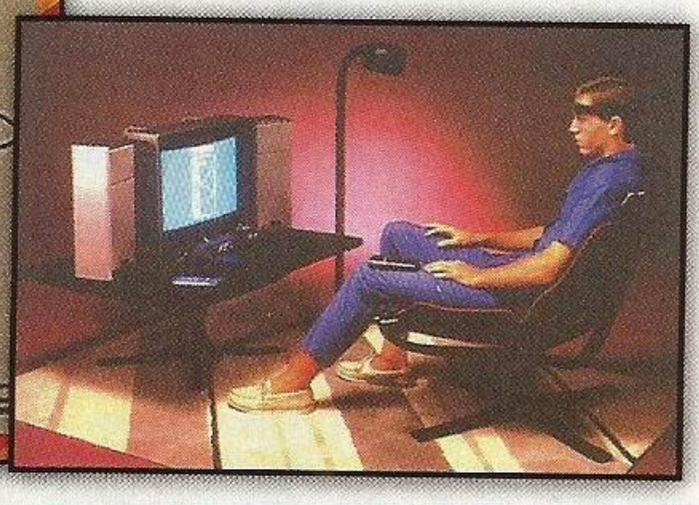
ATARI MINDLINK

Co jeszcze można wymyślić oryginalnego w kwestii sterowania w grach? Klawiatura, mycha, joypady – to wszystko wszak przyziemne rozwiązania dla prostaczków... *//DrMax*

Rękawice, hełmy VR, czy zgoła machanie przed telewizorem własnymi kończynami? Nie, nie i nie! To wszystko tylko półśrodki. Co byście powiedzieli na wydawanie grze poleceń bezpośrednio za pomocą... Umysłu? Czyżby powiało fantastyką naukową? Nieee, bez obaw. To tylko Atari.

Atari Mindlink miał zostać wypuszczony na nieświadomych klientów w pięknym roku 1984 i współpracować z zasłużoną Atarynką 2600. Koncepcja urządzenia musiała wówczas robić spore wrażenie. Nazwa, wygląd i wstępne materiały promocyjne sugerujące granie za pomocą jakiejś formy telepatii – i to wszystko w czasach kiedy nawet o porządnej gałce analogowej mało komu się śniło. Niestety, jak łatwo przewidzieć, sprawy nie przedstawiały się aż tak pięknie, a właściwie to dosyć paskudnie.

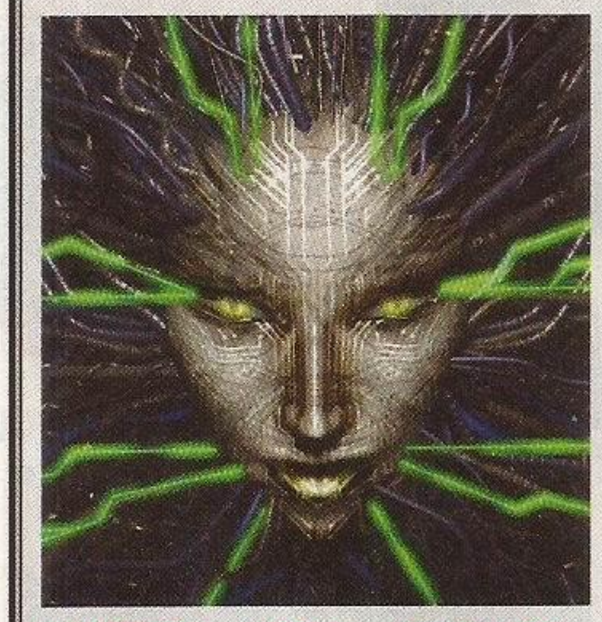
Mindlink, wbrew buńczucznej nazwie, nie wytężał bowiem w najmniejszym stopniu mózgownicy grającego, a raczej jego... Brwi. Tak, oto cała filozofia. Gracz zakładał na głowę tajemniczą przepaskę, wyposażoną w czujnik podczerwieni mający za zadanie odczytywać ruchy mięśni łepetyny. Jeśli w tym momencie stanął Wam przed oczami obraz siedzącego przed telewizorem faceta krzywiącego się niczym przy wyjątkowo uciążliwej obstrukcji, to poczekajcie – będzie jeszcze weselej.



Oczywiście, ze względu na dość ograniczone możliwości ruchowe typowego czoła, o obsługiwaniu tym ustrojstwem bardziej złożonych gier nie było mowy. W fazę testów weszły raptem dwa tytuły – Mind Maze oraz Bionic Breakthrough (klon poczciwego Arkanoida). Pomimo banalnego sterowania (raptem dwa kierunki), i w tym przypadku niespecjalnie dało się grać. Użytkownicy skarżyli się na ciągłe bóle głowy spowodowane bezustannym napinaniem mięśni i wywijaniem brwiami w te i we wte. Nic więc dziwnego, że urządzenie ostatecznie nie zostało wypuszczone na rynek. Podobny los spotkał obie przeznaczone dla niego gry, za co ówcześni gracze powinni być dozgonnie wdzięczni.

Pomimo przerwania prac nad urządzeniem, spowodowanym po części kryzysem rynku gier z lat 80., a także niezadowalającymi testami, projektanci z Atari wielokrotnie zarzekali się, że przy odrobinie poprawek Mindlink mógłby stać się udanym produktem. Podkreślali ponadto ogrom prac koncepcyjnych jakich wówczas podejmowała się firma – na bazie zbliżonej technologii opracowano choćby wielofunkcyjny system Atari Bionics, przeznaczony do zastosowań w medycynie. Właśnie z jednej z funkcji owego urządzenia, mającej mierzyć napięcie mięśni pacjenta, wyrósł pomysł na rewolucyjny (w zamyśle) kontroler do gier.

Przy całej, dosyć wątpliwej koncepcji Mindlink, trudno nie odczuwać szacunku dla ówczesnego Atari za parcie w rozwój innowacyjnych technologii, a także – a dla graczy zapewne przede wszystkim – trzeźwą ocenę sytuacji i wstrzymanie się z wypuszczeniem na rynek bubla, co kilkukrotnie „nie udało się" innym gigantom, z Nintendo na czele. ■



WIELKA, ZŁA I BRZYDKA

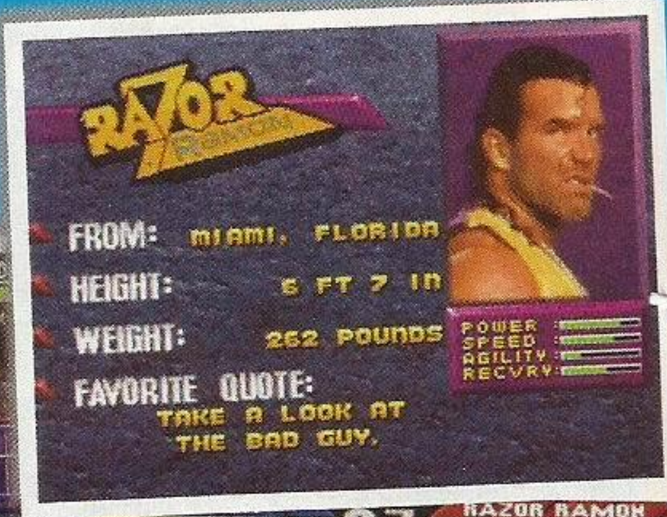
- **Poszukiwany:** Shodan
- **Znany też jako:** Oziębła [ocenzurowano]
- **Cechy charakterystyczne:** Martwe spojrzenie, zmienny, przenikający do szpiku kości tembr głosu, kompleks wyższości, pogarda dla organicznych form życia. Aha, no i brak ciała.
- **Pierwszy występek:** 1994 – wielokrotne zabójstwo.
- **Znane przewinienia:** Zabójstwo, zniszczenie korporacyjnego mienia, terroryzm.
- **Współpracownicy:** (wbrew woli) zasymilowana załoga stacji kosmicznych.
- **Zbrodniczy życiorys:** Shodan została stworzona przez korporację TriOptimum jako rewolucyjna sztuczna inteligencja mająca zarządzać operacjami wydobycia surowców. Po usunięciu etycznych bezpieczników, program starym zwyczajem swego rodu zbuntował się przeciw własnym twórcom, wyrzynając większą część załogi stacji kosmicznej Cytadela, pozostałych zaś zmieniając w bezmyślne cyborgi. Po pozornym zgładzeniu, udało jej się powtórzyć operację na statku Von Braun.
- **Zalecane postępowanie:** W miarę możliwości trzymać się z dala od sprzętów elektronicznych, w których poszukiwana staje się bytem niemal wszechobecnym i wszechmocnym. W miarę możliwości jak najszybciej skontaktować się z dyżurnym hackerem (0-800-MITNICK).
- **Dokumentacja zbrodni:**
System Shock (1994)
System Shock 2 (1999)

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

WWF WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME

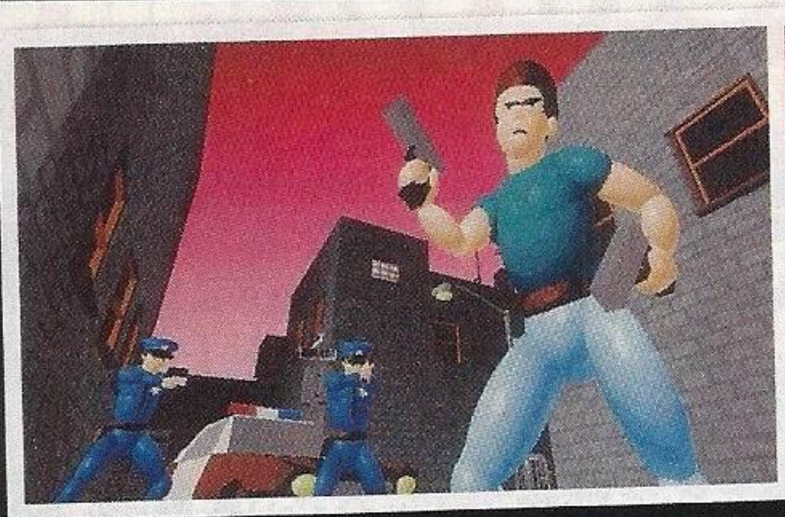
Tym razem coś dla fanów ubranych w obcisłe portki troglodytów z zapałem markujących ciosy i ciskających sobą po ringu. Jeśli jesteś fanem wrestlingu, zapewne miałeś w ciągu ostatnich kilku lat kontakt z niejedną grą opartą na tym widowisku i wiesz czym charakteryzuje się typowa produkcja tego typu – trójwymiarowa grafika i powolne kloce zawodników obłapiające się w najlepsze, może i lepiej oddają to, co dzieje się na prawdziwym ringu, ale dziś zajmiemy się akurat grą, która nawet przez chwilę nie miała tego w planach. Obłapywania i oddawania znaczy się.

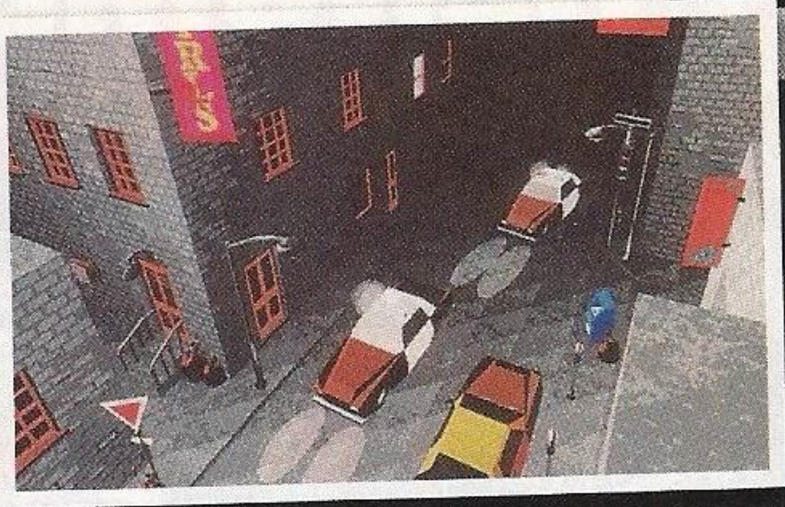
Wrestlemania wydana została w 1995 roku przez Midway na fali popularności święcącej wówczas największe tryumfy serii Mortal Kombat. Nic dziwnego więc, że gra wykonana była w zbliżonej technice, oferując ośmiu zdigitalizowanych osiłków wybranych z ówczesnej śmietanki WWF, takich jak Bam Bam Bigelow, Lex Luger, Razor Ramon czy najchłodniejszy zapaśnik wszech czasów – Undertaker. Na ksywach i sylwetkach zawodników podobieństwa do rzeczywistego wrestlingu się kończą. Reszta to po prostu radosna młócka z przekombinowanymi ciosami specjalnymi, strzelaniem w przeciwnika kolorowymi piardami i kombosami, jakich nie powstydziłby się Killer Instinct. Pomimo powinowactwa ze Smoczą Serią, WrestleMania: The Arcade Game była względnie bezkrwawa – ze zmaltretowanego przeciwnika wypadały co najwyżej charakterystyczne dla niego przedmioty (w przypadku Yokozuny, np. kawały schabu).



Wrestlemania mogła się pochwalić własnym, całkiem oryginalnym systemem walki, czerpiącym zarówno z MK, jak i tradycji wrestlingu. Były specjale, bieganie z odbijaniem się od lin, chwyty (po których wypadało załadować przeciwnikowi mordercze kombo) i obowiązkowe uwalanie się spoconym cielskiem na pokonanym. W sumie – kupa radości z przewagą radości. Każdy z zawodników pochwalić się mógł specyficznym zestawem ciosów i zachowań. Mroczniejszy niż sam mrok Undertaker nawalał po łbach nagrobkiem i posyłał unieruchamiające przeciwnika stada upiorów, wesołek Doink w razie potrzeby wyciągał zza pazuchy karnawałowy młotek albo, niczym Joker z burtonowskiego „Batmana", częstował wroga prądem z odpustowego bzyczka, itp, itd.

Pomimo pewnych wad (jak choćby jedna, jedyna arena, na której rozgrywały się walki), gra była po prostu świetna, a dla dzieciaka przeżywającego młodzieńczą fascynację zjawiskiem, zainteresowanego bardziej fajową otoczką niż warstwą merytoryczną, był to tytuł wręcz wymarzony. Przyznaję bez bicia, że od kiedy adaptacje wrestlingu przeskoczyły w trzeci wymiar, zupełnie przestałem się nimi interesować. Wydawały się zbyt powolne, zbyt techniczne, a za mało efekciarskie. Czyli dokładnie odwrotnie niż omawiany dziś tytuł, będący kwintesencją odpustowej frajdy. Gra doczekała się pseudokontynuacji w postaci WWF In Your House. Niestety, pomimo wprowadzenia kilku ciekawych (oraz równie wielu debilnych) innowacji, nie dorastała ona do pięt poprzedniczce – głównie przez obrzydliwą grafikę. Jednak oryginał wypada polecić w ciemno miłośnikom staroszkolnych nawalanek i wesołej młócki jako takiej. *//DrMax*





MARTWE PIKSELE

Tym razem zajmiemy się, moi mili, truchłem wyjątkowo nieświeżym, bo pochodzącym z połowy lat 90. Wówczas to, w roku pańskim 1995 ukazały się pierwsze zapowiedzi Urban Decay – nieoficjalnej kontynuacji innej, całkiem swego czasu popularnej gry zatytułowanej Ecstatica. Czym była owa Ecstatica? Ano z grubsza połączeniem przygodówki (ale raczej w stylu pierwszego Resident Evil niż Monkey Island) z siekanko-rzezanką. Biegaliśmy sobie po mrocznym zamczysku wysyłając tuziny potworków na łona ich plugawych bóstw. Tym, co wyróżniało tytuł wśród innych mu podobnych, była grafika – o ile bowiem trójwymiarowe postacie poruszające się po statycznych tłach widywało się już wcześniej (choćby w Alone in the Dark), o tyle cała heca polegała na tym, jak owe postaci wyglądały. A wyglądały, jak na połowę lat 90. i pionierskie czasy kanciastego trzeciego wymiaru, dużo bardziej opływowo. Była to zasługą faktu, iż zbudowano je nie z wielokątów takich jak trójkąciki i prostokąciki, ale z jajowatych elipsoid. Dziś może się to wydawać zabawne, ale wówczas nadawało to grafice bardzo charakterystycznego wyglądu i specyficznego uroku. Do tego dołożyć trzeba pieczołowitą, całkiem naturalną animację, a otrzymamy efekt naprawdę ciekawszy niż wiele siermiężnych produkcji 3D z owego okresu. W takim też, obłym stylu utrzymany miał być wygląd Miejskiego Zepsucia.

W odróżnieniu jednak od rozgrywającej się w średniowiecznym fantasy Ecstatiki, zapowiadany tytuł wrzucać miał gracza do współczesnej metropolii, pełnej przestępców, wykolejeńców i skorumpowanych gliniarzy. Przy czym postać, w którą mieliśmy się wcielać, też trudno uznać za niewiniątko, a w czasie rozgrywki dane byłoby nam nie tylko rozstrzeliwać zastępy rzezimieszków, ale też oddawać się takim uciechom, jak ucieczki przed ekipami antyterrorystycznymi, branie zakładników i inne wątpliwe moralnie rozrywki. Nie ulega wątpliwości, że drugim – oprócz unikalnego stylu wizualnego – aspektem zwracającym uwagę na Urban Decay, był niespotykany poziom przemocy. O ile Ecstatica nie skąpiła na ilości przelewanej posoki, o tyle jej potencjalny następca podbijał poprzeczkę w kwestii brutalności do nieosiągniętego wcześniej poziomu. Strzelaniny miały być brutalne niemal do przesady, a rozbryzgujące się od nadmiaru ołowiu głowy przeciwników praktycznie nie miały opuszczać ekranu. To, w połączeniu z mrocznym, przybijającym klimatem i kontrowersyjną tematyką z pewnością zagwarantowałyby Urban Decay czołówki przynajmniej kilku pism kolorowych. Gdyby, oczywiście, gra się w końcu ukazała.

Tak się jednak nie stało, z kilku powodów. Pierwszym z nich było odejście kilku pracowników zajmującej się produkcją Psygnosis do Disneya. Drugim, poważniejszym było rozpoczęcie prac nad sequelem Ecstatiki – który to ukazał się w końcu w roku 1997. Trzecim, nie mniej ważnym, były ograniczenia techniczne, które nie pozwalały twórcy – Andrew Spencerowi – zrealizować w pełni swej wizji mrocznego kryminału akcji, czerpiącego pełnymi garściami z dzieł Johna Woo czy Quentina Tarantino. Pewnym postępem było co prawda wyposażenie postaci w zmienną mimikę (nie śmiać się, to stare dzieje), ale Spencer mierzył znacznie wyżej.

Co prawda po premierze Ecstatiki 2 temat Urban Decay powrócił na tapetę, w koncepcji gry zaszły jednak do tego czasu spore zmiany. Projektanci zdecydowali się porzucić elipsoidalną grafikę na rzecz klasycznych wielokątów, które zapewniały już wówczas dużo bardziej szczegółową oprawę. Powstało ponoć multum technicznych demek, niektóre podobno naprawdę rewolucyjne jak na tamte czasy, żeby wspomnieć choćby o technologii szmacianej lalki, systemie skradania się i prowadzenia ostrzału zza osłony (!). Przez cały czas nie zmienił się natomiast koncept gry ciężkiej, brutalnej i zdecydowanie dla dorosłych.

Ostatecznie produkcję przerwano z powodów boleśnie prozaicznych. Autorzy mieli ponoć masę świetnych pomysłów i fragmentów rozgrywki, do samego końca nie udało im się jednak poskładać ich w przekonującą, grywalną całość. W taki sposób gracze stracili potencjalnie klasyczny i unikalny tytuł. Szkoda. RIP. *//DrMax*

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

WARIANT 1: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Przed wpłatą prosimy o kontakt emailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem rezerwacji egzemplarza, wyboru gry oraz platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

CENA: 159 zł

WARIANT 3: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

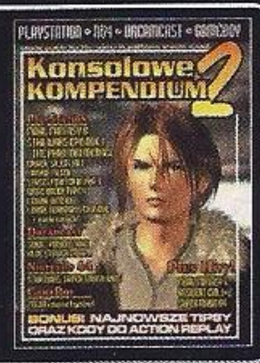
Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

KONSOLOWE KOMPENDUM 2

320 stron hardcore'u. W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

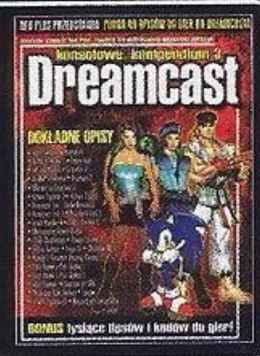
CENA: 10 zł (z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDUM 3 DREAMCAST

272 strony - Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2, między innymi: Soul Calibur, Shenmue, Grandia II, Virtua Fighter 3, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Street Fighter III i masa tips & tricks

CENA: 20 zł (z kosztami przesyłki)



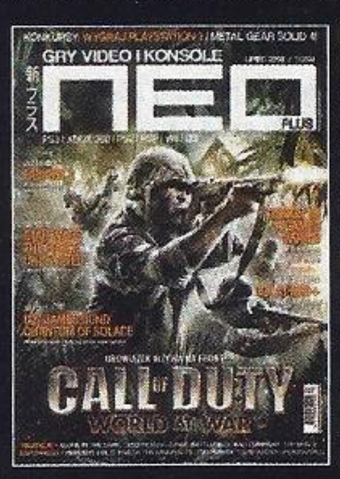
JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl

Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl



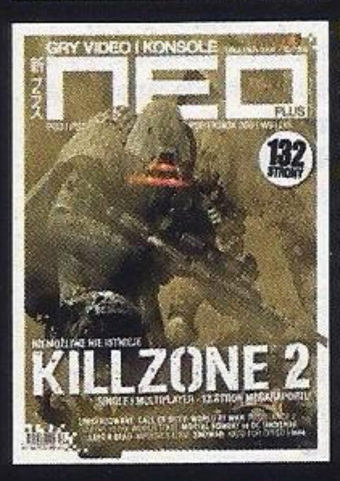
NEO PLUS 112 lipiec 08
SPECJAŁ: Call of Duty 5 – pierwsze fakty, Raport: Star Wars Force Unleashed, Raport: Far Cry 2, Specjał: 10 lat NEO+, Raport: 007 Quantum of Solace
RECENZJE: Alone in the Dark, Lego Indiana Jones, Battlefield: Bad Company, Top Spin 3, Guitar Hero: Aerosmith, Quake Wars, Echochrome, Secret Agent Clank, Dragon Ball Z Burst Limit

NEO PLUS 113 sierpień 08
SPECJAŁ: Littlebigplanet – jak zabawka Sony zrewolucjonizuje grający świat, megaraport z E3, raporty: InFamous i Gears of War 2, Specjał: Skate 2
RECENZJE: Too Human, Wall-E, Ferrari Challenge, Unreal Tournament III, Naruto Ultimate Ninja Heroes 2, Okami Wii, Singstar vol. 2, NBA Ballers The Chosen One, Hellboy: The Science of Evil

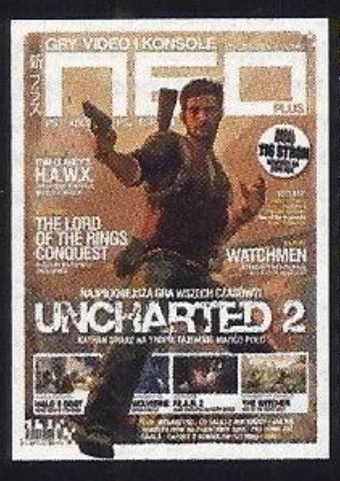
NEO PLUS 114 wrzesień 08
SPECJAŁY: Heavy Rain - pierwsze spotkanie z nowatorską grą, raport z Games Convention 2008, Już grane: FIFA 09
RECENZJE: Mercenaries 2, Star Wars Force Unleashed, Siren: Blood Curse, SoulCalibur IV, Chaos Wars, We Love Golf, Facebreaker, Guitar Hero On Tour, Galaga Legions, Civilization Revolution, Smash Court Tennis 3

NEO PLUS 115 październik 08
SPECJAŁ: pierwsza recenzja Far Cry 2, Raport: Gears of War 2, Spotkanie z Mirror's Edge, Już grane: Littlebigplanet, Motorstorm 2, PES 2009
RECENZJE: FIFA 09, Wipeout HD, Pure, Lego Batman, Dead Space, Yakuza 2, Pure, Dragon Quest IV, Far Cry 2, Brothers in Arms: Hell's Highway, Infinite Undiscovery i inne

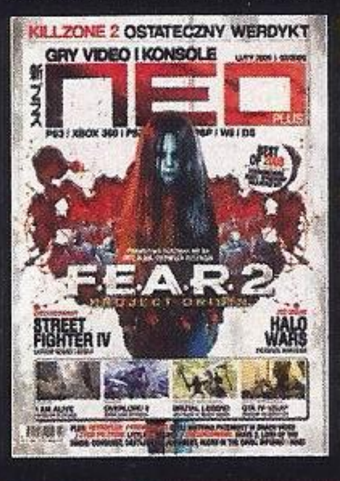
NEO PLUS 116 listopad 08
SPECJAŁY: Resistance 2, TGS 2009, Need For Speed Undercover, Deus Ex 3
RECENZJE: Gears of War 2, Tomb Raider Underworld, Fallout 3, Fable 2, Silent Hill Homecoming, Pro Evolution Soccer 2009, LittleBigPlanet, MotorStorm: Pacific Rift, Midnight Club Los Angeles, Valkyrie Chronicles, De Blob, NBA 2K9, Saint's Row 2, Disgaea 3 i inne



NEO PLUS 117 grudzień 08
SPECJAŁ: Killzone 2 - megaraport na 12 stron, PixelPorno - rzecz o erotyce w grach
RECENZJE: Banjo-Kazooie Nuts & Bolts, Resistance 2, Mortal Kombat vs. DC Universe, NFS Undercover, 007 Quantum of Solace, Viva Pinata: Trouble in Paradise, Call od Duty: World At War, Midnight Club: LA Remix, Shaun White Snowboarding i inne



NEO PLUS 118 styczeń 09
SPECJAŁY: Uncharted 2, Tom Clancy's H.A.W.X., Watchmen, FEAR 2, Lord of the Rings: Cnques, co z Nintendo, Jak nie robić filmów na podstawie gier, Halo 3 ODST i inne!
RECENZJE: Prince of Persia, Persona 4, The Last Remnant, Rise of the Argonauts, Sonic Unleashed, Lips, Moto GP 08, Kingdom Hearts RE: Chains of Memories i inne



NEO PLUS 119 luty 09
SPECJAŁ: Halo Wars, I Am Alive, Overlord 2, Krew i flaki czyli historia przemocy w grach, NEO+ Best of 2008
RECENZJE: Killzone 2, F.E.A.R. 2, Street Fighter IV, Skate 2, Lord of The Rings Conquest, Castlevania Judgment, Shellshock 2, Etrernal Poison, Animal Crossing Wii, Alone in the Dark: Inferno, Fable II Knothole Island

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon 0508-651-646 w poniedziałki w godzinach 12-15

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Wiosna! Słoneczko świeci, pszczółki ćwierkają, ptaszki bzykają, czy jakoś tak... A czytelnicy listy piszą! W tym miesiącu korespondencji przyszło już całkiem sporo, ale i tak wierzę, że dopiero się rozkręcacie. Oby tak dalej. Tymczasem zachęcam do wtrącania swoich trzech (siedmiu/piętnastu) groszy i zapraszam do lektury. //DrMax

email: faq@neo-plus.pl **listy:** NEO PLUS, Ottawy 11, 05-500 Piaseczno **SMS:** +48 513 616 879

DEBUG MODE ON

Grrrrrrrrr!!!

▶ Grrroaarr! (w końcu ktoś przywitał się po mojemu)

Dość już! Koniec z przymykaniem oczu! Neo+ kupuję regularnie od dłuższego czasu. Magazyn mi się podoba, wygląda całkiem profesjonalnie, stoją za nim osoby, które pamiętam jeszcze z mrocznych czasów SS – dlatego tym bardziej kłuje mnie to, że muszę się do nich przyczepić :)

▶ To ja może zawczasu wdzieję ochraniacze...

Spieszę z wyjaśnieniami po tym zatrważającym początku. Sprawą, która mnie tak poruszyła, jest niestety JĘZYK Waszego magazynu. W tym oto miejscu chciałbym zastrzec, że nie mam zamiaru uprawiać wysilonego czepialstwa, nie jestem nasłanym przez konkurencję kamikadze, ani 13-latkiem toczącym wojnę z całym światem. Nie, ja jestem po prostu fanem/klientem i chcę zwrócić uwagę na element, który często u Was niestety nie dobija do poziomu całości, z nadzieją, że może mój list coś zmieni...

▶ No, po takim disclaimerze z tym większymi wypiekami na twarzy czekam na meritum.

Zalążkiem napisania tego listu stał się „okładkowy" artykuł numeru 4/2009 czyli Bad Company 2. Muszę powiedzieć, że po szanownym Gulashu nie spodziewałem się takiego kwiatka, jak – cytuję – „(...) na pole walki wjechał wrażу czołg przeciwnika". ArrrrRRR!!! Kiszki mi się skręciły, gdyż proszę, bardzo Cię Gulashu proszę, wyjaśnij mi co to jest „wrażу czołg przeciwnika"? Czy to przypadkiem nie najmaślańsze masło maślane?! „Wrażу" przecież oznacza „wrogi", „należący do przeciwnika" właśnie!... Przyznacie więc sami chyba, że to mocno bełkotliwe?

▶ Musisz wiedzieć, że uderzyłeś z tematem do właściwej osoby, bo też cierpię na lekkie zboczenie w kwestii przejrzystości i poprawności języka. Lekturę każdego kolejnego numeru zaczynam od krytycznego przeglądu własnych tekstów i krzywienia się z żenady nad jakimkolwiek popełnionym błędem czy nielogicznością. Większość takich kwiatków zostaje poprawiona przez samego autora po przeczytaniu ukończonego artykułu, spora część pozostałych wylatuje w procesie redakcyjnej korekty. Zawsze jednak kilka prześlizgnie się przez oczka sieci, przy czym na szczęście nie wszystkie rzucają się w oczy tak, jak podany przez Ciebie przykład.

Mac daddy: Moja wina, nie Gulasha – dopisałem „wrażу" podczas redagowania i poprawiania tekstu gdzieś tak pod koniec 20 godzinnego maratonu pracy i tuż przed oddaniem tych ostatnich stron do druku, i miałem usunąć „przeciwnika"... Ale jakoś nie usunąłem. Shit happens, intencje miałem jednak zacne, bo „przeciwnik" w rozmaitych formach pojawił się już wcześniej w tekście.

Niby dla wielu drobnostka, ale u mnie spowodowało to mocną reakcję. Bo trzyletnia prawie lektura Neo+ skazała mnie na częste tego typu wpadki. Jest mi to bardzo przykro mówić, ale macie z tym problem. Problem z językiem. Czuję się w obowiązku zwrócić na to Waszą uwagę, abyście mogli wydawać najlepszy magazyn na rynku! :)

▶ Spoko, konstruktywna krytyka jest zawsze mile widziana, bo pomaga wytropić i wyeliminować ewentualne babole w przyszłości.

Aby poprzeć swoją tezę, przytoczę przykłady z tego samego artykułu. Strona 36 – „(...) sposób promowania gry być nieodpowiedni"; „(...)są w stanie dostarczyć również grę, która będzie bawić także samotnego gracza". Strona 37 – „ograniczny obszar". To już przykłady nie takiej wagi jak ten nieszczęsny „wrażу czołg przeciwnika", ale pokazują chyba źródło problemu.

▶ Ot, ludzkie błędy, literówki i chochliki drukarskie. Jako się rzekło, staramy się je zwalczać, ale czasami psubraty przedostają się na łamy. Tym razem, jak widać, wyłapaliśmy ich mniej niż zwykle, za co pozostaje mi tylko przeprosić.

Moim zdaniem jest nim jeden z podstawowych działów każdego magazynu – korekta. Dziś po raz pierwszy z ciekawości popatrzyłem do stopki redakcyjnej, kto u Was stoi za tym niecnym procederem. Dostrzegłem jakże profesjonalne – Mac daddy. Sorry, ale to ssie. Nie wiem kto lub co to jest Mac daddy, ale powinien się nieco bardziej przyłożyć do pracy.

▶ No patrz, wydawać by się mogło, że „Mac daddy" nie jest aż tak trudne do rozszyfrowania.

Bo niechlujstwo językowe jest u Was widoczne w każdym numerze! :(Pomijam już kwestię „ziomowatości" tekstów, tego że w opisie gry koniecznie powinny się pojawić zajefajne nawijki o tym jak dany tytuł jest wypaś(c)iony, jaka to rewelka, wypas i w pytkę podkręconą wygałkowany kozak; rozumiem, że jako 25-letni czytelnik znajduję się nieco powyżej Waszego targetu, który takim słownictwem żyje na co dzień.

▶ Mogę mówić za siebie. Zazwyczaj staram się ograniczać tego typu ozdobniki i radosne wtrącenia od czapy, acz może to mieć związek z tym, że ostatnimi czasy rzadko pisuję recenzje (tutaj następuje wymowne spojrzenie w stronę Gula) i niespecjalnie mam nad czym się po ziomalsku wpytkować. Myślę jednak, że z tą cezurą wieku średnio trafiłeś. Ze mnie też jest dziad nie pierwszej młodości, wszyscy moi znajomi także mają liceum od dłuższego czasu za sobą, więc nawet gdybym chciał pisać w sposób lepiej trafiający do nastolatków, niespecjalnie miałbym skąd podłapać języka. Człowiek w pewnym wieku wypada z obiegu w kwestii „młodzieżowych" odzywek.

Gulash: Naprawdę uważasz, że NEO+ cierpi na „ziomowatość tekstów"? Jestem szczerze zdziwiony, podobnie jak tym, że myślisz, iż celujemy (choćby z językiem) do młodszych czytelników. Do tej pory wydawało mi się, że to stereotyp rozsiewany przez trolli w internecie. Staramy się dbać o teksty, prostactwo tu nigdy nie przechodziło i nie przejdzie, ale nie przesadzajmy w drugą stronę! Gry są branżą rozrywkową, lektura NEO+ ma w założeniu służyć zarówno informacji o tym, co jest na rynku, jak i rozrywce, by magazyn czytało się po prostu przyjemnie. W mojej opinii używamy raczej subtelnych porównań i dowcipów, nawiązań do wszechobecnej popkultury, czy tekstów polskich piosenek. Na Boga, magazyn o grach video to nie kwartalnik literacki! Czy jeszcze ktoś z Was ma takie odczucia?

Jakoś udaje mi się z tego wszystkiego wyciągnąć część informacji, która jest dla mnie interesująca i jest OK. Natomiast błędy, które przepuszcza korekta są czasem tak rażące, że zęby bolą. Wiem, że powinienem teraz podać kilka przykładów, ale piszę ten list w afekcie w pracy i nie mam możliwości :) Niemniej daję słowo, że wielokrotnie byłem u Was świadkiem niepotrzebnych powtórzeń, błędów interpunkcyjnych, niezliczonych literówek oraz nadużywania słowa „konkretnie" przez Miela :)

▶ Gdybym był wredny, pewnie rzuciłbym listą błędów, które poprawiłem w powyższym, krótkim wszak akapicie. Na szczęście nie jestem.

Mac daddy: Jak się zeźlę to w ogóle nie będę poprawiał listów od czytelników i dopiero będzie wstyd ;)

I naprawdę, nie gniewajcie się. Nie piszę tego żeby się na Was wyżyć, tylko zwrócić uwagę na element, który naprawdę wymaga poprawek. Rzeczą dla mnie interesującą jest to, czy jestem jedyną osobą, która u Was zauważa błędy? Nikt inny Was o to nie męczył? Nie wiem, tematu nigdy nie poruszaliście w FAQ czy w jakimkolwiek innym miejscu magazynu. Czyżbym był jedynym ogarniętym czytelnikiem Neo+??? Ostatnim który wie, co to znaczy „wrażу"? :P Ciekawi mnie też czy WY SAMI jesteście świadomi tych „byków" w tekstach?

▶ Nie musisz się tłumaczyć, przecież to normalne, że jako czytelnik głosujący na nasze pismo własnym portfelem masz prawo wyrazić niezadowolenie i wytknąć cechy produktu, które Cię nie satysfakcjonują. Poza tym, powinno nas cieszyć, że mamy wiernych czytelników, którym zależy na N+ na tyle, że gotowi są napisać list „w afekcie", kierując się – w co nie wątpię – chęcią uczynienia go jeszcze lepszym. I tak, jesteśmy świadomi, ale po wydrukowaniu numeru jest już po ptakach.

Dlatego bardzo proszę, szanowny Marcinie Górecki, zrób coś z tym Mac daddym. Niech chociaż ujawni swe nazwisko, przestanie być bezosobową ksywką. A najlepiej odpowiedz do mnie – mieszkam pod Warszawą i chętnie przyjmę drugi etat :)
Pozdrawiam całą redakcję.
Rozkminator

▶ O proszę, czyżby jednak w ostatnim zdaniu wyszło szydło z worka? Heh. Pozdrawiam również, po czym pozwolę „odpowiedzieć do Ciebie" kolegom z redakcji, do których pracy pijesz.

Mac daddy: Rozkminator... jakże profesjonalnie podpisałeś się pod tym „listem motywacyjnym" :P Nie wyrywałbym się tak z tym drugim etatem, bo to nie jest praca od-do. Często trzeba poprawiać o dziwnych porach dnia i nocy, i po kilkunastu godzinach spędzonych przed monitorem na wpatrywaniu się w te małe literki, a jest ich około 500 tysięcy w każdym numerze. Zmęczone oczy słabo wyłapują błędy, a i łatwo popełnić zupełnie nowe :(Zdziwiłbyś się po pierwszej stronie, na której nie wypatrzyłbyś byka... Albo co gorsza okładce, co też się

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

UWAGA: NOWY NUMER TELEFONU

513 616 879

PISZCIE, LUBIMY TE SESEMESKI!

Ej mam ursusa360 gdzie tu włożyć gearsy żeby pograć i jak podpiąć go pod tv?

Gearsy? Do skrzyni biegów oczywiście. A żeby Ursusa C-360 podpiąć do TV musisz kupić specjalną przejściówkę: rura wydechowa -> kabel antenowy. Działa tylko na czarno-białych telewizorach marki Unitra i w przewiewnych pomieszczeniach.

Hello my little Redaction games of action! ;-) Dlaczego Wasza największa konkurencja, wiadomo jaka :-P na okładce przedstawia się jako „największy w Polsce magazyn o konsolach"?! :-x

A kto im zakaże? BTW: Już jedyna konkurencja. Chlip.

PS: Retroplus rządzi! Tak trzymać DrMax! Pozdro. Don Crystalino

Kiedyś byłoby „dzieny!", ale od teraz: „dziękujemy uprzejmie".

zdarzało, mimo że oglądało ją po kilka razy parę osób. Stare i ograne, ale nadal jare – nie popełnia błędów tylko ten, co nic nie robi.

Gulash: No tak... Faktycznie, ostatni numer wyszedł nam mocno zabugowany, sporo ponad normę. Uważny czytelnik mógł się wkurzyć. Pozostaje mi przeprosić w imieniu ekipy i obiecać, że postaramy się poprawić. A Mac daddy za karę za poprzedni numer będzie nosił koszulę z pokrzyw. Klasyczna pokuta (c) Hans Christian.

Mac daddy: No to już wiecie na co zwalić błędy w tym numerze – na te cholerne pokrzywy.

BĘDĄC MŁODĄ GRACZKĄ

Droga Redakcjo!
A w zasadzie drogie Kleksandro i Lady Luck!
Chciałabym podziękować za podjęcie tematu koszulek dla fanek gier. Sama mam z tym odwieczny problem (zresztą przyznaję rację, że w Polsce trudno o jakiekolwiek ciekawe ubrania dla kobiet… Czasem żałuję, że nie noszę tych różowych okryć z cekinkami…). Mój dodatkowy problem (?) to posiadanie biustu o rozmiarze E przy szczupłej budowie.

▶ Dzięki za info. Męską część czytelników zawiadamiam: Internetowa licytacja adresu korespondencyjnego już wkrótce.

Efekt jest taki, że nie mogę nawet kupić koszulki dla facetów w rozmiarze S, tylko muszę zakładać L, przy czym wyglądam wówczas jak, nie przymierzając, jakaś pomniejszona wersja Big Daddy`ego (tak wiem, możliwość poczucia się jak bohater kontynuacji kultowej gry, zanim jeszcze ją wydano, jest kusząca, ale nie kosztem bycia wziętą za chodzący namiot ;) Zatem apel do producentów – pomyślcie też o nas. Tym bardziej, że coraz więcej dziewczyn zaczyna się interesować konsolami!
Przy okazji odrobina lizusostwa. Dziękuję całej Redakcji Neo Plus za świetną robotę i teksty naprawdę na wysokim poziomie! (hehe, jestem polonistką, więc wiem coś o tym). Oby tak dalej!!!
Pozdrawiam i wracam do lektury Neo :D,
Marta

▶ Wypada tylko skwitować krótko: Kolejny zadowolony klient, a nawet klientka. Pozdrawiam serdecznie i zapraszam do kolejnego listu…

Mac daddy: Marto, lejesz miód na moje zbolałe serce...

BĘDĄC ZROZPACZONĄ GRACZKĄ

Witam,
Jestem zrozpaczona, podobnie jak mój facet. Kupujemy sobie najnowsze Neo+, pomijam, że zubożało o parenaście stron, a cena nie bardzo chce się zmniejszyć, ale do rzeczy: dział pt. Kobiecym okiem o grach... W którym miejscu on jest o grach i co za kobiety Wy tam macie? Jakbym chciała poczytać o ciuchach, to bym zainwestowała w jakieś Avanti i na dodatek bym miała zniżki, a tu jakieś pierdoły.... Zajmuje 2/3 strony i jest o... ciuchach, a NIE O GRACH!!! Gram w gry i niekoniecznie jest to Kung Fu Panda czy inny badziew. Sądzicie, że baby to grają tylko w japońskie RPGi i nie marzą o niczym innym jak ciuchy? STEREOTYPY! Otóż zmartwię Was: kobiety też potrafią grać w Gears of War czy w Silenta. Nie musimy do tego stroić się w jakieś badziewne ciuszki z logami... Co Wy chcecie się podlizać feministkom czy jak? Feministki pewnie nie sięgają po gry, a już na pewno nie po pisma o grach. Umówmy się, że są kobiety, które zagną niejednego faceta w jakąś gierkę na konsolę, ale nie potrzebują do tego jakichś durnych działów w Neo i to często nie na temat. Dalibyście zamiast tego jakąkolwiek recenzję i już by było fajniej. Ogólnie rzecz biorąc dział jest chybiony, nie wiem, kto go czyta. Bo pewnie nie kobiety...
Ambitna Graczka.

PS: Zastanówcie się też nad jakimiś dodatkami dla graczy (bardziej płytki NIE KOSZULKI dla dziewczynek...) bo konkurencja nie śpi :)

▶ …który ładnie pokazuje, że także w kwestii artykułów w magazynie są gusta i guściki, i doprawdy niełatwo wszystkim dogodzić. Od siebie dodam tylko, że komu jak komu, ale feministkom nawet nie próbowałbym się podlizać, bo zwyczajnie nie mam pojęcia o co tym istotom zazwyczaj chodzi.

Gulash: Płytki dodawali, wydawać się zaprzestali.

BRATERSKA TROSKA

Kupiłem z siostrą PS3 na spółkę jakiś czas temu. Nie podłączyłem jej do netu, bo nie widzieliśmy takiej potrzeby (i tak mało czasu na gry właściwe). Jednak po LBP i Killzone 2 to się zmieniło. ID mieliśmy coś a la Krystian i Asia :D Tak konsole sobie nazwaliśmy, ale w necie... głupio jakoś. Gier mamy kilkanaście, ale tylko kilka z trofeami, łącznie uzbieraliśmy niewiele, bo ok. 104. Stąd jak chciała grać na swoim koncie w LBP i inne to OK, zrobiłem ze swojego coś na wzór Krystian (to z głównego) – KR86, a jej ASH94. I wielkie nieszczęście, bo wszystko zaakceptowane, zrobione i... Ja mam WSZYSTKIE trofea jakie były, a ona... zero ;/////
Stąd moje pytanie. Czy mogę tego zrobionego niedawno swojego KR86 zamienić tak, by był nasz razem wymyślony nick? Czy już nic z tym nie da się zrobić – chodzi by stworzyć konto, na którym nasze wspólne trofea jak na początku były ;/
Bo ona nie będzie grała jako KR86 w LBP ;/
A teraz ja stwierdzam, że dwa konta to głupota jest (trofeów się razem nie zbiera). I jak to jest z formatem... Czy jak się konsole formatuje to konta i trofea przepadają? I czy je da się gdzieś zapisać – np. chciałbym jakby się dało zapisać trofea i jak skasuję konta to je dać do naszego wspólnego...
Dzięki za szybką odpowiedź – chodzi tu o stres siostry :D
Pozdrawiam
XXX

Redaktor techniczny: Hmm, podstawowa sprawa to rozróżnienie dwóch rzeczy – konta użytkowników na PSN i w konsoli. Nazwy użytkownika konta (Online ID) w PlayStation Network nie da się zmienić, zaś nazwę konta użytkownika konsoli można sobie zmieniać dowolnie. Problem leży w tym, że Trophies są przypisane do konta w PSN i do konkretnego Online ID i nic nie można z tym zrobić, gdy już założyło się konto na PSN. Nie można go usunąć, a co najwyżej założyć nowe lub przypisać do już istniejącego Online ID inne konto użytkownika konsoli – trofea się na nie przeniosą. Sprawa jest więc beznadziejna – pozostaje Wam wrócić do jednego konta i pogodzić się z tym, że gracie na tym samym Online ID, albo zacząć zbieractwo od nowa już wyłącznie każdę z Was na swoim koncie, zarówno tym w konsoli, jak i tym na PSN. Format nic nie da, ale jakby co, to dane możesz zapisać na przykład na pendrive'ie za pomocą opcji System Settings -> Backup Utility.

TEN OSZALAŁY ŚWIAT

Na początek proszę o nie przerywanie listu, gdyż uważam to za rzecz niekulturalną

▶ No, skoro tak ładnie prosisz…
…
Ups.

Jestem świeżo po obejrzeniu trailera Mad World i chciałem się podzielić z Wami pewną refleksją. Niestety, ale wydaje mi się, że owa gra jak dobra by nie była, jest najgorszą rzeczą, jaka mogła się przydarzyć naszej ukochanej gałęzi rozrywki. Nie od dziś wiadomo jak bardzo atakowane są gry za brutalność i rozpowszechnianie przemocy. Niedługo będą posądzane również o degradację środowiska i brak autostrad w Polsce, ale na coś trzeba zwalić rosnącą agresję wśród młodzieży. Wystarczy tylko poczekać na kolejną masakrę w szkole, a natychmiast będzie połączona z grami. Biorąc pod uwagę jak popularne jest Wii w Stanach, natychmiast obudzą się obrońcy moralności. Oto przecież na niewinną zabawkę (a takie jest myślenie o Wii) wydany został demoralizujący dzieci horror. Nie pomogą tłumaczenia, że gra jest przecież skierowana do dorosłych i sprzedawana osobom pełnoletnim. Wiem jedno, może narobić więcej złego niż jest to warte (bo sama gra aż tak rewelacyjna nie jest). Obyśmy nie doczekali czasów, gdy Marcus (GOW) strzela z pistolecików na farbę i co najwyżej może ogłuszyć przeciwnika.
Pozdrawiam
Olkosek

▶ Przyznam, że zabiłeś mi lekkiego ćwieka tym listem. O ile bowiem zdarzały się w przeszłości tytuły, które jadąc na kontrowersyjnej tematyce i hektolitrach krwi robiły całej branży krecią robotę w mediach (i niekoniecznie mam tu na myśli GTA, już prędzej Postal czy Carmageddon), o tyle MadWorld w tej kwestii nie przyszedłby mi chyba do głowy. Gra jest tak odrealniona, zarówno wizualnie, jak i koncepcyjnie, że ciężko byłoby zwalić na nią np. kolejną strzelaninę w szkole. A może się mylę, w końcu fantazja ludzka nie zna granic.
Jednak ważniejszym pytaniem jest: Czy twórca (także twórca gier) powinien brać pod uwagę potencjalne głosy sprzeciwu czy oburzenia, jakie może wywołać jego dzieło? Moim zdaniem – nie, i to z kilku powodów. Po pierwsze – bo do kupowania danej gry nikt nas nie zmusza, a cenzura to ładna nazwa narzucania innym swojego widzimisię. Po drugie – bo pomijając chlubne wyjątki, krzykacze pomstujący w mediach na „zabójcze gry" to zwykłe cwaniaki robiący sobie tzw. „publicity" na chodliwym temacie. W końcu, po trzecie – jeśli gry mają się rozwijać jako środek przekazu, muszą prędzej czy później zacząć sięgać po tematy coraz trudniejsze i – siłą rzeczy – bardziej kontrowersyjne. I wierzę, że tak właśnie będzie.

PS: Czy Neon już nie istnieje (bo ten tekst chciałem wysłać do tego działu)?

▶ Cóż, co prawda w miejscu Neona rozpycha się obecnie Retro Plus, co nie znaczy, że ciekawy i dobrze napisany artykuł wychodzący poza jego tematykę nie może pójść do druku. Jak na przykład temat iPhone Appstore z poprzedniego miesiąca. Ale krótki list to zdecydowanie za mało na artykuł.

H/C

Przywitam się znanym w pewnych kręgach cytatem z kreskówki. Co jeeest, doktorku?*

▶ Dobre, nie znałem tego.

Ten mail miał powstać już wczoraj, ale cóż. Już od dawna miałem zamiar do was napisać. W szkole kumpel polecił mi Quake Live. Z tego co czytałem, niektórzy z waszej ekipy również grają. Jestem ciekaw, jak im idzie. Czy po zmianie pada na myszkę i klawiaturę nie trzeba się na nowo przyzwyczajać? Ile już grają, ile fragów zdobyli?

▶ Gulash, co Ty na to?

Gulash: Nie wiem jak Ty, ale ja zamiatam od ponad dekady codziennie po osiem godzin myszką i klawiaturą w Firefoksie, Thunderbirdzie, Photoshopie, Indesignie – po prostu pracuję na pececie – więc niespecjalnie sprawia mi kłopot granie na tym zestawie. DOBRE granie na tym zestawie to co innego, ale jak to mawiał Qoora: „trzeba ćwiczyć, żeby mieć skilla i manuala" ;) No to ćwiczę ##QUAD RUSH ## QUAD RUSH ## QUAD RUSH ## itp ;)

Mimo wszystko nie o tym chciałem pisać. Od dłuższego czasu chodzi za mną pewne pytanie dotyczące tak zwanych „hardkorowców". Na przykład zooltar; z jego recenzji Mirror's Edge (swoją drogą genialna gra i polecam ją każdemu) wywnioskowałem, że jest naprawdę niezły w grach „z oczów bohatera".

▶ Co nie powinno dziwić, biorąc pod uwagę, że już ponad dekadę temu prowadził w Gamblerze kącik im poświęcony.

Gulash: Żeby było śmieszniej, znam Tadka jeszcze z podstawówki, czyli jak to na ogół bywa, mieszkaliśmy na jednym osiedlu. Kiedyś napisałbym: na tym samym kwadracie, ale koniec z ziomalskimi tekstami. Tak, to już nie wróci. Chłopaku.

Nie wiem, jak jest z tobą, Doktorze, bo nie pamiętam, żebyś pisał kiedykolwiek recenzje strzelanek (przy okazji warto zaznaczyć, że zbieram wasze pismo tylko od ponad roku, a i pamięć mam dość słabą).

▶ Zdarzało mi się pisywać o grach z tego gatunku i w sumie je lubię – nie wszystkie jak leci, oczywiście. Jeśli chodzi o moje umiejętności, to jest dobrze, acz nie beznadziejnie. Ze sztuczną ćwierćinteligencją nie mam problemów, ale już w multi pierwszy lepszy zaawansowany gracz założy mi headshota w podskoku i nawet się nie spoci.

Zmierzam do tego pytania: czy to przyszło samo, czy hardkorowiec musiał trenować kilka godzin dziennie, by dojść do swoich dzisiejszych umiejętności? W Quake'u jak na razie moje umiejętności ssą na całej linii, ginę stosunkowo często, a zabijam nie tak szybko, jak bym chciał. Może to wina braku doświadczenia. Kiedyś raczej stroniłem od strzelanek, a tutaj mam niesamowicie szybką grę wymagającą nie tylko celności, ale i refleksu. Miałem mały epizod z CS'em. Skakałem po serwerach, aż trafiłem na zabawną sytuację. Idę z punktu respawnu drużyny, wychodzę zza rogu, nagle bach, jestem trup. „Co się stao", pytam przez headset. Odzywa się jakiś dzieciak, oceniłem go po głosie na jakieś 12 lat, „Ha, hedszot!". Załamany wyszedłem z serwera.

▶ W kwestii dwunastolatków i multi polecam przeróbkę reklamy Halo 3: [http://tinyurl.com/h3funny]

I co? Z jednej strony mamy dzieci walące headshoty szybciej od Lucky Luke'a, a z drugiej zawodowców, którzy mówią w wywiadach, że umiejętności, kasę i sławę (plus serie sprzętu do grania i różnych bzdetów) zawdzięczają ciężkiemu treningowi po kilka godzinek dziennie. Komu wierzyć?
Maciek „Madderin" Przybylski

▶ Obawiam się, że nie jestem w stanie rozwiać Twoich wątpliwości, bo kiedy tylko słyszę słowa „trening" i „zawodowiec" a propos gier video, z miejsca wpełzam pod koc, pocąc się i szczękając zębami. Gry to dla mnie rozrywka, a wyrabiane przy okazji umiejętności to wyłącznie produkt uboczny dobrej zabawy, jakiej dostarczają. Nie jestem kompletnym beztalenciem, nie pamiętam, żebym kiedyś nie przeszedł jakiegoś tytułu z powodu wygórowanego poziomu trudności, ale w momencie, kiedy wielu graczy podpina się na stałe do sieci i cała zabawa zmienia się w konkurs odruchów warunkowych, ja wysiadam i macham koronkową chusteczką na pożegnanie. A wracając do Twojego pytania: jedno nie wyklucza drugiego. W końcu, komu jak komu, ale dwunastolatkom (o ile mają pobłażliwych rodziców) czasu na „ciężki trening po kilka godzinek dziennie" zazwyczaj nie brakuje.

**cytat pochodzi z kreskówki o króliku Bugsie*

▶ Dzięki. Zaoszczędziłeś mi godzin guglania.

KREW, SKUNDLENIE I KAPITALIZM

Doktorze...

▶ <odwraca się gwałtownie, omiatając błędnym wzrokiem mroczne pomieszczenie, nie- bo za oknem przecina błyskawica>

Chciałbym nawiązać do problemu, o którym pisze Grabarz w kwietniowym wydaniu N+.

▶ Uff... Zatem zapraszam na kozetkę.

Gry nie robią z ludzi psycholi, szajbusów i żądnych krwi morderców. Zgoda. Tego typu zaburzenia wynikają z innego podłoża, wszelkich patologii rodzinnych, środowiska, traumy z dzieciństwa czy może czynników genetycznych, i tak dalej, i tak dalej. Zgadzam się z Grabarzem. Ale jednego nie rozumiem – zatwardziałej obrony swojego stanowiska przez graczy. Zatwardziałej obrony brutalnych i krwawych gier.

▶ Hmm. Wychodząc z założenia, że gry (także te brutalne i krwawe) nie robią z ludzi psycholi, teoretycznie w ogóle nie powinno być potrzeby występowania w ich obronie. Ale jest, niestety.

Niech mnie ktoś wreszcie oświeci – co jest fajnego w wybebeszaniu piłą mechaniczną, strzelaniu z shotguna w mózg, widoku rozbryzgującej się krwi? Czy to jest normalne, że to się podoba? Że to rajcuje? Na Belenosa i Teutatesa!

▶ Tak. To się nazywa katharsis i jest trochę starsze niż gry video. Niedowiarkom polecam choćby dramaty Szekspira.

Moim zdaniem jest tak. Prawdziwy potencjał gry video tkwi gdzie indziej, niż nas do tego usiłują przekonać spece od marketingu, czyli nie w zawrotnej akcji, ferii błysków, wybuchów w 5.1, krwi, brutalności i piłach mechanicznych... I nie mówię tego jako z Księżyca ściągnięta lama, co się z nudów tematu uczepiła. Mówię to patrząc na gry z perspektywy czasu, mając w pamięci pierwsze w Polsce komputery Atari i Commodore, tak popularne w tamtych latach w naszym kraju. I stwierdzam, że w wyniku wkroczenia branży w globalną maszynę konsumpcjonizmu i w żyjącej z nią w symbiozie popkultury, marketingowcy przez lata w pocie czoła wypracowali swoistą MODĘ na przemoc i krew.

▶ No tak. Piszemy „konsumpcjonizm" i od razu wiadomo, że czart maczał w czymś palce. Tyle, że słowo to implikuje (dla wydawcy czy producenta) coś dokładnie odwrotnego niż piszesz – dostosowywanie oferty do potrzeb i preferencji rozpieszczonego klienta.

Dlaczego akurat na to? Ponieważ głównymi odbiorcami tego produktu są ludzie młodzi, powiedzmy w wieku 8-18 lat (tak wiem, starsi też grają coraz częściej, ale są to po części osoby na grach wychowane; a poza tym do tej grupy są kierowane bardziej dojrzałe tytuły, czyż nie?).

▶ Po pierwsze – masz mocno przestarzałe dane, bo z tego co mi wiadomo średnia wieku gracza na świecie jest już sporo wyższa. Po drugie – chyba nie do końca nadążam za tokiem rozumowania: wypracowano modę na brutalne gry, bo większość grających to nastolatki, ale to starsi grają w dojrzałe tytuły, eee...

Ale wracając do ludzi młodych. Sam pamiętam z dzieciństwa, że porywały mnie naddźwiękowe maszyny, silniki rakietowe, science-fiction, lasery, i tym podobne, i tym podobne. Taka już nasza dziecięca natura, że to, co wybucha, świeci, albo jest potworne, ma zęby i straszy jest po prostu MEGA-COOL.

▶ Zapewne wyjdę na niedorozwiniętego troglodytę, ale ja nadal lubię jak mi od czasu do czasu coś strasznie powybucha i zębato poświeci przed oczami. Pomijając już godną „opiniotwórczych gazet" teorię, że science–fiction to domena dzieciaków.

I od tego wyszła moda. Na tym zbudowano mit o tym, że dobra gra musi zawierać szybszą od oka ludzkiego akcję, krew, wybuchy i przemoc. Bo wtedy jest odjechana w kosmos, a nie jakieś tam grzybki od Nintendo dla pięciolatków – obciach. A więc moim zdaniem – moda.

▶ Niestety, praktyka zdaje się zadawać kłam Twojej tezie, bo co jak co, ale grzybki Nintendo i inne deseczki do gibania się przed telewizorem pod względem sprzedaży zostawiają większość „krwawych i wybuchowych" produkcji daleko w tyle.

Wykreowana sztucznie. Celowo. Latami. Tak samo jak moda na CroppTown, KFC czy Harry'ego Pottera. A potencjał gier tkwi zupełnie gdzie indziej. Weźcie na przykład przekrój przez gatunki w latach 90. Bogactwo, studnia bez dna – każdy znalazł coś dla siebie.

▶ Doom, Blood, Mortal Kombat, Carmageddon, Harvester, Postal, itd. No faktycznie, do wyboru, do koloru (głównie czerwonego). Wiem, lista jest tendencyjna, ale naprawdę nie sądzę, żeby obecnie powstawało więcej brutalnych gier. Zresztą, byłoby miło gdybyś swoje zdanie podparł przykładami konkretnych tytułów, bo trudno mi polemizować skoro nawet nie wiem, jakie gry uznajesz za pełne przemocy. Metroid jest brutalny? W końcu strzela się w nim sporo i pozbawia życia różne istotki, mimo że nie broczymy po kolana w ich posoce. A Castlevania? Krwawa i makabryczna, mimo kreskówkowej oprawy.

A dzisiaj? FPS... fps... fps!!! Albo... slasher! Hm, co jeszcze? Dobra, czasem jakiś racer, ale też raczej nie symulator, tylko rozpierdziuchowatość na maksa.

▶ Wydaje mi się, że mieszasz kilka pojęć. Z jednej strony – twierdzisz, że gry brutalne i „rozpierdziuchowate" dzisiaj dominują, z czym niekoniecznie się zgadzam (a już na pewno w latach 90. nie było ich mniej). Z drugiej, nagle przechodzisz do kwestii gatunkowych i obecnej popularności FPS.

No i nasze kochane gry familijno-imprezowe!! Typowy przykład skundlenia się branży w popkulturze. A gdzie reszta? Gdzie przygodówki z prawdziwego zdarzenia, gdzie wciągające platformery, gdzie gry ekonomiczne, turówki, logiczne?

▶ Ukazują się nadal, tyle że w liczbie proporcjonalnej do ich odbiorców. I może się to nie podobać (mnie np. nie do końca się podoba), ale takie są okrutne prawa rynku.

Są nudne. Są drętwe. Czyżby? Nie, po prostu kapitalizm wchłonął branżę z całą jej kreatywnością, która poszła się kochać i ustawił na półce zaraz obok segmentu pseudo-muzycznego czy pseudo-filmowego. I zrobił papkę dla otępiałych mas, które ściągają z półek jak leci, bo tak widziały w jakiejś odjechanej reklamie. Jeden wielki shit. Tyle w tym temacie.
Z pozdrowieniami,
Tomek Sosnowiec

▶ O, kapitalizm – czyli jak wiadomo kolejny wytwór szatana. Nie chcę się naigrywać z Twoich poglądów, ale moim skromnym zdaniem jest dokładnie odwrotnie niż piszesz i niebo wcale nie wali się nam na głowy. Kapitalizm (w prawdziwym wydaniu, niekoniecznie to, co w niektórych krajach określa się tą nazwą) ma to do siebie, że reaguje na zapotrzebowanie na dany produkt. Zwłaszcza na rynku gier, któremu – w przeciwieństwie do takiej np. bankowości – dotacje państwowe raczej nie grożą. Osobiście nie znoszę Harry'ego Pottera, nie stołuję się u Colonela ani nie ubieram w CT, ale wbrew temu co piszesz, wierzę że ich popularność wynika z faktu, że trafiły one w odpowiednią niszę na rynku i zwyczajnie pokonały konkurencję. Piszesz o reklamie i marketingu – oczywiście, odgrywają one bardzo istotną rolę i od czasu do czasu udaje się za ich pomocą wcisnąć ludziom bubla. Tym niemniej myślę, że w ostatecznym rozrachunku ludzie kierują się własnymi upodobaniami. Naprawdę tak trudno uwierzyć, że większość ludzi na świecie ma kiepski gust? A przede wszystkim – inny niż Ty? ■

O LATAJĄCYCH JELITACH, SZALONYCH ŚWIATACH I PASJI TWORZENIA GIER

Gra MadWorld uświadomiła mi pewną sprytną kwestię. Do dziś próbuję rozkminić jak to się dzieje. Oto kolejna próba.

Mamy oto tytuł, w którym właściwie chodzi o jedno. Rozpierdziuchę. Wszystko jasne. Żadnych dodatkowych ambicji. Bo i po co? Po co mi mózg, skoro mam dres. Rzućmy okiem z perspektywy scenki w biurze twórców. Do menedżera przychodzi pracownik.

– Szefieeee… Tak sobie myślę… co nakręca rynek filmowy? Co się tam rozwija najszybciej?

– Branża porno.

– No właśnie. A my nie mamy w grach takiej branży porno, prawda?

– No… chciałbym robić 48 gier rocznie, a scenariusz do nich napisać w 3 minuty… To by był zwrot kosztów… O, dżizas… Ale tak się nie da…

– Hehe (pracownik uśmiecha się diabelsko).

– Da się? Nie mów!

– Nawet na kolorach zaoszczędzimy! Mam pomysł na czarno-białą grę!

– Ooo… Pewnie ambitna! Czarno-biała…

– Eee… Hmmm… Nie no, tak taniej, ale powiemy, że to dlatego, że Wii jest najsłabsze i pociągnie.

– A o co w niej będzie chodziło? Pewnie jakiś szaleńczo nowatorski kawałek towaru. To dobrze. Mamy parcie na coś nowego w tej skostniałej branży!

– Eeee, no ten… eee… No gra jest o nawalaniu. Wszystko jest czarno-białe, krew czerwona… Latają flaki, jelita pląsają jak zaskrońce pod napięciem.

– Aaaale super, nowatorski pomysł!!!!! O, kurczę, a nie będą się czepiać? Że drastyczne, czy coś? Jak tu ich podejść…

– I to jest właśnie najlepsze: puścimy to na konsolę dla dzieci i będzie trzeba lutować wrogów wiilotem!

– Ale jak to?!? Dzieci mają w to grać? Przecież to chyba przegięcie… Czy nie?

– Nieee, no powiemy, że gra na konsolę dla dzieci nie jest dla dzieci. Spryciarz ze mnie, co?

– No to jak my zarobimy? Kto to kupi?

– Tatowie tych dzieci. Dzieci nie będą mogły grać, ale zobaczą jak walczy prawdziwy mężczyzna. Dla wielu będzie to szok, zobaczyć tatę w takiej sytuacji. Może nawet ostatni raz w życiu.

– Uhm. Jak się wiilotem trafi, to na pewno… No ja nie wiem… jakaś dziewczynka zabiła wiilotem pieska niedawno jak grała. Czy się dzieciom nic nie stanie?

– Najwyżej psychicznie, ale to już nie nasza sprawa. No to dobra. Mamy machanie pilotem, obcinanie głów, flaki jak serpentyny w Rio, wesołe pomlaskiwanie rozerwanych tkanek…

– Ale dlaczego?

– Co dlaczego?

– Dlaczego takie akurat obrzydliwe rzeczy sobie ludzie robią? Jak to w scenariuszu opiszemy?

– No jak to!? Przez telewizję! W telewizji takie rzeczy pokazują, że… moment! Wiem! To w ogóle będzie taki show telewizyjny! I tam to będą robić! Czaaaaaaaad!!!!

– Eee… ale nie idziemy nieco na łatwiznę? Przecież to już było z pięćset razy w filmach i grach. Że to jakaś gra, że się rozwalają…

– Nie szkodzi. My tu robimy porno, szefie! Pięćset razy było, że on jej wsadzał i co? Działa? Działa. My tu nie gramy o Oscara. My tu pieniądze robimy!

– No dobrze, ale przynajmniej jakoś urozmaicimy tę grę, nie wiemmm… Dużo kombinacji na zabijanie.

– E, tam. Recenzenci przejdą ze trzy levele. To na trzy levele porobimy kombinacji. Potem pomieszamy to, co jest i będzie okej. Jakoś tak nie za trudno, żeby się nikt nie namęczył.

– Nno nie wiem… Szukam tu czegoś nowego…

– To sobie w nosie poszukaj. Widziałeś kiedyś nowatorskie porno? Od dawna wiadomo o co ma chodzić. On ją, ona jego, odpoczywają, wychodzą, robią to, potem one, potem we trójkę, koniec. Przeszli może ze 20 metrów, ale na 90 minut filmu fabuły wystarczy. Jak ci taśmy zostało, to od razu dokręcasz część drugą. My tu tak samo. Nie możemy się przemęczać.

– Buech… A bohater?

– Jack.

– Nie masz żadnych ambicji.

– Jestem przyszłością branży!

– A czym on będzie walczył?

– Hmmm… Weźmy coś z horrorów dla nastolatków. Freddy spotyka Jasona? Nie, to dziadowskie.

– O, myślałem, że powiesz, że ktoś to już wymyślił. No, ale przecież dla ciebie to żaden argument.

– Wiem! Będzie miał hak rzeźnika i piłę drwala! Oooo czad! Poszlachtane klatki piersiowe latają jak piekielne confetti! A tu na haku żołądek… Bueeee…

– Jesteś chory.

– Ale będę bogaty. I ty też.

– Uchh… A mechanika?

– O widzisz. Zaczynasz myśleć w tempie, które mi odpowiada. Gra nas będzie kosztowała na razie tyle, co pijemy tę kawę. Mechanika? Rozkurw… zupełny! Będą jakieś powalone krwawe szatkownice do mięsa! O, za to będzie najwięcej punktów!

– Rozumiem, że nie stawiamy na finezję.

– Daj spokój! Wiesz dlaczego blondynki oglądają pornosy do końca?

– Nie?

– Bo myślą, że tam będzie ślub. Oduczę się tego myślenia. Wiadomo co będzie na końcu, wiadomo o co w tej grze chodzi, więc nie kombinuj tu jakichś głębi.

– To będzie dziwna gra.

– To jest Wii, tu nie ma normalnych gier.

– To jakieś szaleństwo jest zupełne.

– To Sparta – hehehe! To cały świat szalony! Szalony świat! A teleturniej w grze nazwiemy Death Blood!

– Przestań…

– Dark Death Blood!!!!!

Uaaaauauauaua…

– Proszę cię…

– No, dobra. Death… Death… Death… TV? Death Watch?

– Ujdzie.

– Czad!

– Pomyślę… Na razie mam zebranie zarządu, więc potem oddzwonię i pogadamy.

– Okej.

Dziesięć minut później.

– Witam państwa na zebraniu zarządu.

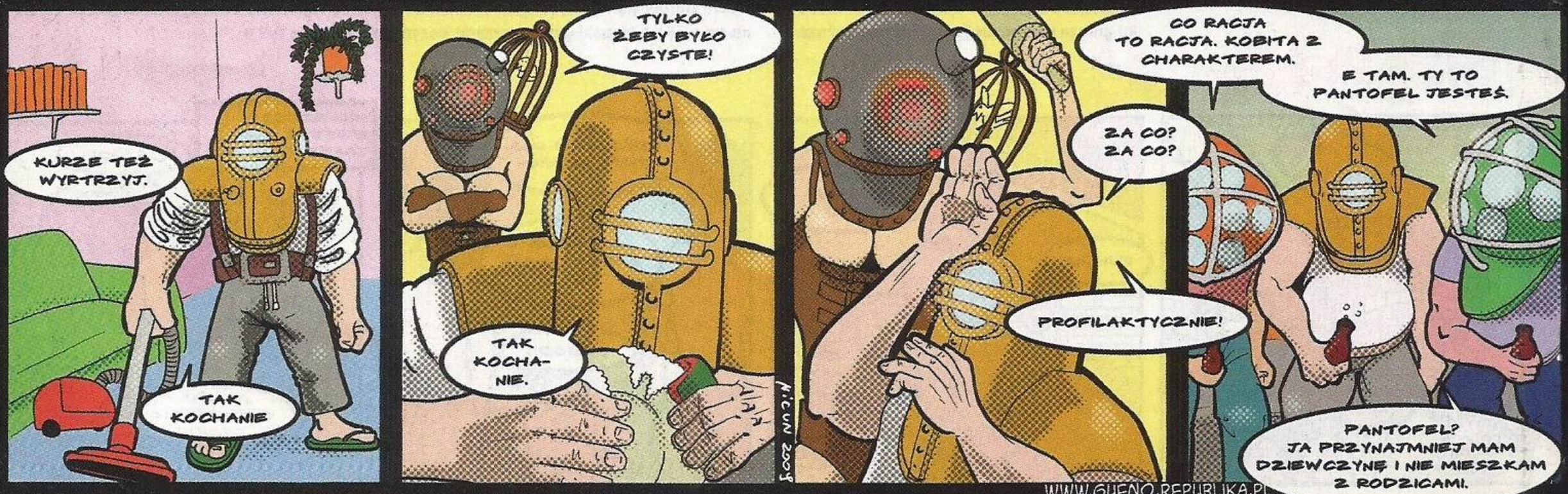
– WIESZ DLACZEGO BLONDYNKI OGLĄDAJĄ PORNOSY DO KOŃCA?
– NIE?
– BO MYŚLĄ, ŻE TAM BĘDZIE ŚLUB

Może zaczniemy tak… Otóż nie wiem czy wiecie co jest filarem przemysłu filmowego…

Godzinę później.

– Geniuuuuszu!

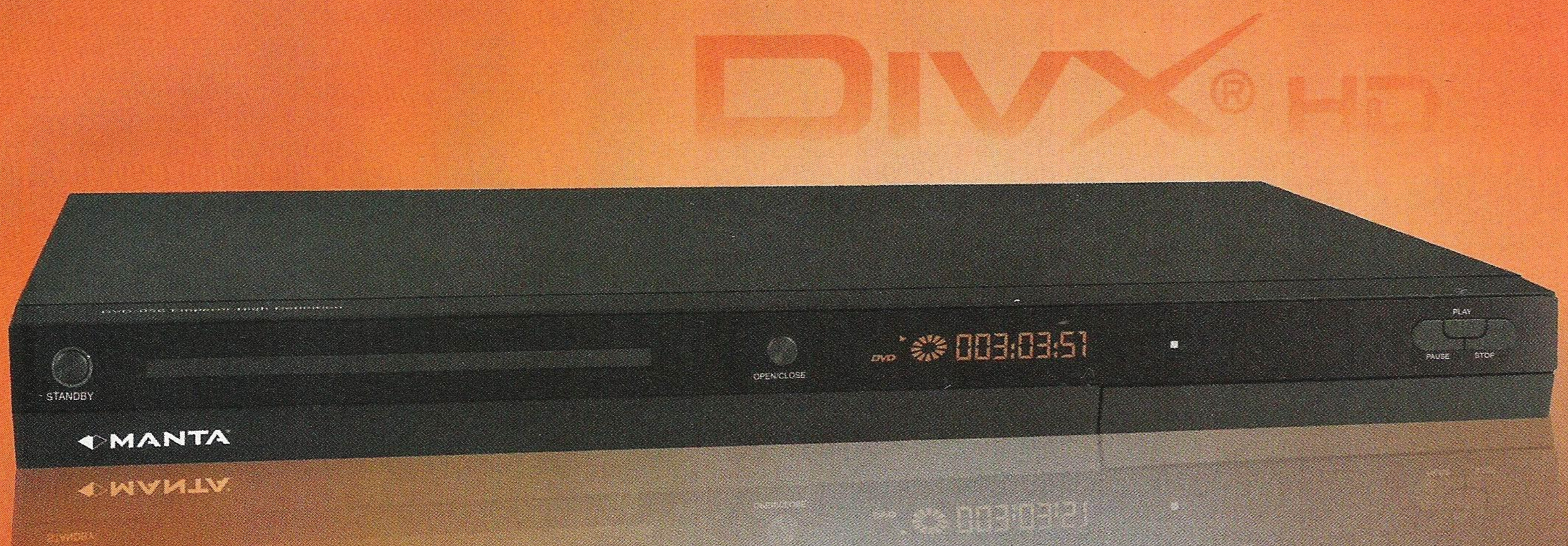
Koniec scenki. Ja nie wiem jak ten świat funkcjonuje. Ale ciągle próbuję wymyślić… ■■ **Grabarz**



MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Bo liczy się każdy szczegół

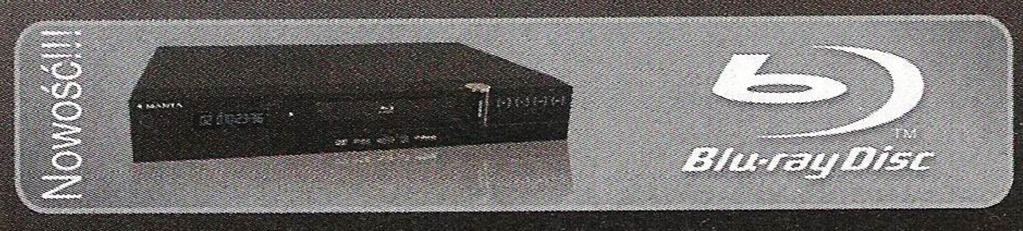


DVD056 – Nowatorskie urządzenie firmy Manta – certyfikowany odtwarzacz plików DivX HD 720p. Dzięki niemu zobaczysz krystalicznie czysty obraz w najwyższej jakości. Teraz szczegóły nabierają znaczenia!!!

Szeroka gama wejść i wyjść – HDMI z UpScallingiem, dźwiękowe 5.1, czytnik kart pamięci SD, SDHC, MS, MMC. Obsługa urządzeń podłączonych przez szybki port USB 2.0 takich jak dyski, pamięci flash, odtwarzacze mp3 i mp4.

Subtelna obudowa urządzenia z ergonomicznie rozmieszczonymi przyciskami odznacza się klasyczną elegancją

Program ALLPlayer konwertuje filmy MKV do formatu DivX HD.



BHD-01 – Najnowszy model – pierwszy polski odtwarzacz Blu-ray. Doskonałe uzupełnienie kina domowego w najwyższej jakości.

Obraz nadawany jest w najlepszej dostępnej jakości – Full HD 1080p, przesyłany wyjściem HDMI w wersji 1.3. Odtwarzacz będzie doskonałym prezentem dla miłośników kina, znakomitej jakości obrazu i pełnego dźwięku.

Sześciokanałowy dźwięk możemy podłączyć do wyjścia analogowego jak i cyfrowego. Jest on nadawany w systemie DTS HD oraz Dolby True-HD. Jeśli podłączymy zestaw kina domowego poprzez port HDMI, dźwięk będzie nadawany nawet w systemie 7.1.

Finalna wersja produktu może się różnić od zdjęcia przedstawionego na reklamie.

powered by ALLPlayer.org

www.eMANTA.com

www.resistance-game.com

16+
www.pegi.info

"PS3" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. UMD is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

RESISTANCE
RETRIBUTION

TWÓJ WRÓG. TWOJA WALKA. TWOJA ZEMSTA.

TWÓJ CAŁY ŚWIAT W TWOICH RĘKACH.

Wojna wraca do Europy, czyli w miejsce gdzie Chimera uderzyła po raz pierwszy.
Czas byś włączył się do niej na swoim nowym, srebrnym PSP.
Walka jest w Twoich rękach.

PlayStation®Portable